KYOTO STEAM
－世界文化交流祭－

KYOTO CULTIVATE PROJECT

KYOTO STEAM

PROCESS DOCUMENTATION 2018-2022

KYOTO STEAM
PROCESS DOCUMENTATION
2018 – 2022

CONTENTS

P01 「KYOTO STEAM—始まりと終わり—」 平竹耕三

P02 KYOTO STEAMプログラム一覧

P04 プロセス＋ネットワーク

国際アートコンペティション
アートで感じる？チンパンジーの気持ち
NAQUYO ー平安京の幻視宇宙ー

P20 コーディネーター・レポート

「STEAM THINKING LABO
〜人材育成のための冒険〜」 石川陽

「チンパンジーとアートとサイエンスと
ともに生み出した何か」 山梨裕美

P24 第三者レポート

「KYOTO STEAMのレガシー
〜都市の創造基盤の形成と継承に向けて」
日隈崇秀・小島雄祐

KYOTO STEAM—始まりと終わり—

平竹耕三
KYOTO STEAM—世界文化交流祭—
実行委員会 プロデューサー

この報告書は、私をプロデューサーに任命した実行委員会、さらにはその中心を担った京都市に対する5年間の業務報告とでも言うべきものである。KYOTO CULTIVATE PROJECTの理念を体現する「KYOTO STEAM—世界文化交流祭—」(以下「KS」という)としての4年間のほか、その準備に奔走した「京都プロジェクト」の1年間を含む5年間について、始まりからひとまずの終わりまでの流れが分かるように、事務局メンバーとともに作成に当たった。そしてそこに三菱UFJ総合研究所の日隈崇秀氏と小島勇祐氏が、アンケートやヒアリングを重ねたうえで、第三者レポートを寄せてくださった。
KSは、文化庁による先進的文化芸術創造活用拠点形成事業の条件である文化芸術事業(フェスティバル)、人材育成、ネットワーク構築という3本柱で進めてきた。そのうちフェスティバルに関しては、各年度に報告書を刊行し、その内容や結果などを明らかにしているので、ここでは人材育成に焦点を当て、私たちが目指してきたことやそのプロセスを記録しておきたい。そこには自ずとネットワークも立ち現れてくるはずである。
文化庁への計画申請に当たってKSを構想したのには、文化庁の京都移転に関わる問題意識があった。それは文化庁が京都移転しても、京都に文化芸術を様々な形で担える機能がなければ、文化庁はあるものの文化の中心都市にはならないのではないかという懸念である。
そこで、京都のもつポテンシャル—芸術創造、科学研究及び技術革新—を生かしつつ、人が育ち、文化芸術の企業への浸透につながる事業を構想した。アーティストにはサイエンス・テクノロジーと共同するフェスティバルの場を提供しつつ、それを企画して実行する層を厚くしようということである。具体的にイメージしていたのは、世界的なフェスティバルのアートディレクターが務まる人材発掘のほか、サイエンスを市民にわかりやすく伝えるサイエンスコミュニケーター、アートフェスティバルに理解のある行政マン/ウーマン・企業関係者などへの機会の提供である。
人に関わる成果も、2022年4月以降発展的に継続されるフェスティバル・プログラムと同様に、すでに多方面で現れている。ＫＳにおいて評価を上げたアーティストは各ジャンルにいるが、なかにはKSで18年ぶりの新作「2020」を制作し、2022年ベネチア・ビエンナーレの日本館出品作家となったダムタイプの例もある。
ディレクターについては、ＫＳにおいて2017年度から2年間にわたって行った「KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭」(以下「ＫＥＸ」という)のディレクター育成がある。その結果、ＫＥＸ「2021 SPRING」からは新たに3名の共同ディレクターが就任している。また、この報告書の編集者である山本麻友美氏は、世界で最も著名なアートとテクノロジーの祭典(2022年)で、日本の展示をデイレクションすることに決まりそうである。これは本人のこれまでの努力の賜物であるが、KSでの活躍がなければ実現しなかったであろう。
産業に関しては、プログラムによっては手弁当どころかアーティストを支援する条件で参画いただいた企業もある。アーティストと企業関係者が共同するプロセスを見ていて、アートという言葉には元々芸術も技術も含まれていたという事実を想起させられた。未知のものに対するチャレンジ精神は、芸術家と技術者・職人とで変わるところはないし、チャレンジの結果、企業にとってアートが社会貢献の対象から本業とも親縁性のある存在となることができた。そうした企業をあえて1社挙げるとすれば、NISSHA株式会社は、KS期間を通じた若手アーティスト支援により、大きな足跡を残された。
願わくは、発展途上で終わらざるを得なかったKSの成果と課題を引き継いで、改めて京都でフェスティバルにチャレンジしてもらいたい。この小冊子がそのために多少なりとも貢献できれば幸いである。来るべき未来のフェスティバルでは、KSで育った人たちがその中心を担うことを期待して、その日の到来を心待ちにしたい。

平竹 耕三　Kozo Hiratake

京都産業大学文化学部京都文化学科教授。経済学博士。専門は文化政策、観光政策。京都市において、文化市民局長、文化芸術政策監、ロームシアター京都館長などを歴任し、2020年度より現職。KYOTO STEAMは、準備会の構想策定から携わり、プロデューサーを務める。主な著書に、『自治体文化政策』(学芸出版社)、『京の花街　ひと・わざ・まち』(共編著、日本評論社)、『コモンズと永続する地域社会』(日本評論社)など

KYOTO STEAM 2018-2022

―世界文化交流祭―プログラム一覧

【平成29年度～令和3年度】

2018（2017年度／平成29年度）実行委員会設立前	2019（2018年度／平成30年度）prologue	2020（2019年度／令和元年度）	2021（2020年度／令和2年度）2022 prologue	2022（2021年度／令和3年度）
KYOTO PROJECT START UP FORUM	STEAM THINKING―未来を創るアート 京都からの挑戦：アートコンペティション・プレビュー	STEAM THINKING―未来を創るアート 京都からの挑戦：国際アートコンペティション スタートアップ展	KYOTO STEAM 2020：国際アートコンペティション スタートアップ展	KYOTO STEAM 2022：国際アートコンペティション
	STEAM THINKING―未来を創るアート 京都からの挑戦：トークセッション		STEAM THINKING Start Up Dialogue	STEAM THINKING STEAM Dialogue
	古典文学×伝統芸能×メディアアート「新猿楽記・Revison～序～」	古典文学×伝統芸能×新技術 新猿楽記～cirque de kyoto～	古典文学×伝統芸能×新技術 梁塵秘抄2021 cirque de kyoto	古典文学×伝統芸能×新技術 平安拾遺譚 cirque de kyoto
伝統芸能×新技術 AR技術による能楽鑑賞事業	伝統芸能×新技術：ARポストカード			
	伝統芸能×新技術：能楽「大会」～天狗の恩返し～			
	アート×サイエンス IN 京都市動物園 アートで感じる？チンパンジーの気持ち	アート×サイエンス IN 京都市動物園 アートで感じる？チンパンジーの気持ち	アート×サイエンス IN 京都市動物園 アートで感じる？チンパンジーの気持ち	アート×サイエンス IN 京都市動物園 アートで感じる？チンパンジーの気持ち
京都岡崎音楽祭「OKAZAKI LOOPS」	アート×フードマーケット	アート×フードマーケット	OKAZAKI MARKET+	OKAZAKI MARKET+
				アメノシタ・パビリオン
	ダムタイプ新作ワークインプログレス2019	ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』	ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』 映像上映会	HIxTO（ヒクト）「bug」
			NAQUYO－平安京の幻視宇宙－ KYOTO STEAM in collaboration with MUTEK.JP	NAQUYO－平安京の幻視宇宙－ KYOTO STEAM in collaboration with MUTEK.JP
コンテンツ系人材育成プログラム（「マンガ出張編集部」／京都国際漫画賞2017」）	インタラクティブメディアアート体験プログラム「触れる地球」			
舞台芸術制作者育成プログラム（京都国際舞台芸術祭「KYOTO EXPERIMENT」）	舞台芸術制作者育成プログラム（京都国際舞台芸術祭「KYOTO EXPERIMENT」）	舞台芸術制作者育成プログラム		
	STEAM THINKING―未来を創るアート 京都からの挑戦：LABOプロジェクト展示	STEAM THINKING―未来を創るアート 京都からの挑戦：STEAM THINKING LABO	STEAM THINKING―未来を創るアート 京都からの挑戦：STEAM THINKING LABO	STEAM THINKING―未来を創るアート 京都からの挑戦：STEAM THINKING LABO
		アートサイエンス GIG	Art×Science GIG	Art×Science GIG
アーティスト・イン・レジデンスプログラム（フェスティバル「建築プロジェクト」／ラウンドテーブル「アートを支える現場」）		インターン／サポートスタッフ プログラム	インターン／サポートスタッフ プログラム	インターン／サポートスタッフ プログラム
	KYOTO STEAM－世界文化交流祭－ 制作発表会及び関係者交流会	STEAM THINKING ―未来を創るアート 京都からの挑戦 アートカルティベートフォーラム		
	KYOTO STEAM－世界文化交流祭－prologue 交流会			
		多分野共同プログラム：Arts×Science Workshop Series 見えないものをつかめる		多分野共同プログラム：学問の＜根・音・ね＞
		多分野共同プログラム：KYOTO STEAM キッズワークショップ		
		多分野共同プログラム：KOKOKA OPEN DAY 2019		連携事業：Sony Design ONE DAY, 2020/2050 Sci-Fi Prototyping
		連携事業：KYOTO Shaping the Future ― 食がつくる都市		連携事業：いのちが高まる茶室 ～こどもたちとの協奏～
	KYOTO STEAM イノベーションシンポジウム	Kyoto Cultivates Team KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2020	Kyoto Cultivates Team KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2021	Kyoto Cultivates Team KYOTO STEAM 事業創発・未来フォーラム2022

※囲み事業のプロセス詳細については、後項を参照してください。

国際アートコンペティション

企業・研究機関とアーティストのコラボレーションにより制作した作品を展覧し、優れた作品を表彰するコンペティション。
2020年にはモデルケースとなる作品1点を制作しプレビューを行なったのち、2021年には有識者等からなる選定委員会でアーティストと企業・研究機関7組をマッチングしてスタートアップ展を実施。その後、2021年は、公募により11組のアーティストと企業・研究機関を選出し、9ヶ月間に渡り対話や試作を繰り返し、2022年1月から2月にかけて京都市京セラ美術館東山キューブで展覧会を実施しました。有識者からなる作品審査会にてグランプリ、準グランプリを決定。また観客の投票によりオーディエンス賞を選出しました。

凡例：コメントはすべて、アートコーディネーター安河内宏法による。★は新たな人との出会いがあった時

2017

6月
★中谷日出氏（京都大学大学院総合生存学館特任教授/NHK解説委員）に面会

8月末
★中谷氏から佐藤信彦氏（株式会社NHKエンタープライズ）を紹介される。文化庁の国際文化芸術発信拠点形成事業に申請すべく企画を検討開始。メディアアーツ・国際コンペティション（ジャンルを超えたアート作品を公募, 金・銀・銅を授与する芸術競技として世界発信）を基幹プログラムとして計画。

2018

6月
★中谷氏統括ディレクターに就任

7月
中谷氏のコンペ素案（作家×企業コラボ）を平竹耕三（KYOTO STEAMプロデューサー）と協議。納得は得られず、具体案をもって再協議となる。

夏〜秋
佐藤薫生氏（株式会社ビッグタウンズ）が企画の深度化を図る。

10月初
★孝本浩基氏（公益財団法人京都高度技術研究所 地域産業活性化本部長/KYOTO STEAMチーフディレクター）から興味を持ってくれそうな企業リストをいただく。

10月末
★佐藤薫生氏の調整により、孝本氏のリストにあった有限会社フクオカ機業と中谷氏から推薦のあった鈴木太朗氏（東京藝術大学デザイン科准教授）初会合

11月初
佐藤薫生氏からコンペの流れについて書面で提案。またLABOの素案が出る。

11月中頃
★石川陽（一般社団法人 復興教育支援ネットワーク）に参画を依頼。LABO担当となり企画を再構築。

※国際アートコンペティションと同時に企画され、別の発展をとげたLABOの詳細はp20をご参照ください。

2019

2月中頃
★安河内宏法（KYOTO STEAM アートコーディネーター）参画

★黄凝（KYOTO STEAM広報担当）参画。安河内と共にLABOも担当

3月21日–24日
《KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー prologue》
「STEAM THINKING ー未来を創るアート京都からの挑戦　アートコンペティション・プレビュー」（3/21-3/24, ロームシアター京都 プロムナード)にて鈴木太朗×有限会社フクオカ機業の作品を公開

公開前日にようやく作品が完成。初めてのコラボレーション作品に歓喜。

4月〜7月
企画内容を具現化する作業に着手。2019年度は専門家等で構成される選定委員会で選出し、組み合わせも決定。アーティストと企業・研究機関によるコラボレーション作品を展覧する「国際アートコンペティション スタートアップ展」の開催を決定

出品アーティスト、企業・研究機関のリサーチを進めるも、イメージがうまく掴めず、悩む。

8月
出品作家選定委員会を開催し、アーティストと企業・研究機関のコラボレーション7組を決定

コラボレーションを開始し、アーティストもさることながら、企業・研究機関の技術力や開発力に驚く。

2020

3月20日
《KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー 2020》
「STEAM THINKING ー未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ展」(3/20, 京都市京セラ美術館 本館2階 南回廊)内覧会を実施。
新型コロナウイルス感染拡大防止のため、京都市京セラ美術館が休館したことに伴い内覧会後の一般公開は中止。記録動画とカタログを制作。

自然光の入る展示の難しい空間だったけど、この展覧会で雑多さが出てて、それが京都っぽくて良かった。

5月
一般公開できなかった「STEAM THINKING ー未来を創るアート京都からの挑戦 国際アートコンペティション スタートアップ展」を、京都市京セラ美術館 新館 東山キューブに会場を移し、10月に開催することを決定。展示内容の再構成を図る。

東山キューブが作られてから2本目の展覧会を担当することになり、びびる。

6月
2021年度に実施する国際アートコンペティションのスケジュール及び公募方法を策定

企業・研究機関にどれほどエントリーいただけるかに不安を覚える。

夏
10月の出品作家として、昨年度の7組のアーティストと企業・研究機関に加え、LABO参画の3大学(京都市立芸術大学、旧京都造形大学、京都工芸繊維大学)、最先端テクノロジーを活用する企業であるcuriosity株式会社、Konel、パナソニック株式会社、mui Labのゲスト展示が決定。併せて、展覧会名を「KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション　スタートアップ展」に改める。

7月
★前田尚武氏(京都市京セラ美術館 企画推進ディレクター)に展示プランの制作を依頼

領域の壁を超えたコラボレーション作品のあり方をなぞるように、壁をなるべく減らした展示構成にすることに。

8月31日
2021年度の国際アートコンペティションに参画する企業・研究機関の公募を開始

企業・研究機関に、エントリーの依頼に行くも、この時点ではまだコラボレーションのイメージが漠然としており、明確なビジョンをお伝えすることができない。

10月下旬
展覧会の準備期間中に「STEAM Dialogue」と題して出品アーティストのインタビューを撮影

制作過程にも面白い出来事が起きていると、次年度は制作過程も記録撮影することを決意。

10月31日
《KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー 2022 prologue》
「KYOTO STEAM 2020 国際アートコンペティション　スタートアップ展」(10/31-12/6, 京都市京セラ美術館 新館 東山キューブ)開催

2021年度の国際アートコンペティションに参画するアーティストの公募を開始

新たなアーティストとの出会いに期待感を抱く。

12月10日
国際アートコンペティションに参画する企業・研究機関の公募を終了。41件の応募があった。

2021

1月28日
国際アートコンペティションに参画するアーティストの公募を終了。111件の作品プランの応募があった。

3月
★作品プラン審査会を実施し、41件の企業・研究機関のエントリー、111件のアーティストから「国際アートコンペティション」に参画するアーティストと企業・研究機関11組を選定

審査員から「やってみないとわからない」とのお言葉をいただき、「やってみよう」という気になる。

4月
★山本麻友美(KYOTO STEAMアートディレクター)参加

「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション」の開催概要を公開。11組の出展者は、順次コラボレーションを開始。新型コロナ感染拡大のため、オンラインでのミーティングが続く。

まだどのような作品が作られ、どのような展覧会になるか分からず、辛抱の時期。

8月
11組の出展者から作品プラン提出。公募時点から大きく変化した作品プランをもとに展示プランの策定を開始

ユニークな展覧会になるとの予感が芽生え始める。

9月
出展者がコラボレーションを進める傍ら、出展者たちの制作過程やインタビューを動画で記録する「STEAM Dialogue」の撮影を開始し、順次公開を進める。

金子未弥さんと有限会社丸重屋の撮影に同行した際に楽しすぎて、うっかり「こんな日々がずっと続けばいいですね」と言ってしまう。

2022

1月28日
「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション」作品審査会を実施。グランプリを三木麻郁 × 国立病院機構新潟病院臨床研究部医療機器イノベーション研究室の《とほく おもほゆ》に、準グランプリを金子未弥 × 有限会社丸重屋《失われた全ての記憶を讃えるために》に決定し、表彰式で発表。その後、内覧会を実施

昨年度の展覧会以上に、企業・研究機関の方たちが作品制作に深く関与したくださったように見え、達成感を覚える。

1月29日
《KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー》
「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション」(1/28-2/13, 京都市京セラ美術館 新館 東山キューブ)開催。
5000人を超える来場者にご覧いただく。

来場された企業の方から「参加したかった」とのお言葉をいただく。会期中、解説パネルのフォーマットや展示プランの反省点が見えてくる。

2月13日
「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション」閉幕。コンペティション開催中に実施した来場者からの投票によって、オーディエンス賞が金森由晃 × 株式会社フジックス《Pillar of Light》に決定

閉幕と同時に、またやりたいという気持ちが芽生える。どこかでもう一度やりたい。

3月
「KYOTO STEAM 2022 国際アートコンペティション」の記録動画やカタログを公刊

改めて参画いただいたアーティストと企業・研究機関に感謝！

国際アートコンペティション 関係者一覧

2017	2018	2019	2020	2021	名前	所属等(当時)	関係
○	○	○	○	○	平竹　耕三	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会	プロデューサー
○	○	○	○	○	藤田　訓仁子	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	事務局長
○	○	○	○	○	孝本　浩基	公益財団法人 京都高度技術研究所／ KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー 実行委員会チーフディレクター	アドバイザー/ スタートアップ展出品作家選定員
○	○				中谷　日出	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー 実行委員会　統括ディレクター	企画立案
○	○				佐藤　薫生	株式会社 ビッグタウンズ	企画・制作
○	○				因　真一郎	株式会社 ビッグタウンズ	企画・制作
○	○				佐藤　信彦	株式会社NHKエンタープライズ	企画・制作
○	○				藤井　令子	株式会社NHKエンタープライズ	企画・制作
	○	○	○	○	安河内　宏法	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	アートコーディネーター
	○	○	○		鈴木　太朗	東京藝術大学	参画アーティスト
	○	○	○		福岡　裕典	有限会社 フクオカ機業	参画企業・研究機関
	○	○	○		西出　彩	有限会社 フクオカ機業	参画企業・研究機関
	○	○			黄　凝	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会	広報
		○	○	○	吉岡　洋	京都大学 こころの未来研究センター	スタートアップ展出品作家選定員／ コンペティション作品プラン審査員
		○	○	○	高橋　信也	京都市京セラ美術館	企画助言／ スタートアップ展出品作家選定員／ コンペティション作品プラン審査員
		○	○	○		株式会社 島津製作所	参画企業・研究機関
		○	○	○		一般社団法人 ニッシャ印刷文化振興財団	助成
		○	○	○		NISSHA株式会社	協賛
		○	○	○		ソニー 株式会社	協賛
		○	○	○	宮谷　一款	日本写真印刷コミュニケーションズ 株式会社	ビジュアルデザイン
		○	○	○	石濵　宏規	日本写真印刷コミュニケーションズ 株式会社	印刷物作成
		○	○	○	西谷　枝里子	京都市京セラ美術館	広報協力
		○	○	○	平野　春菜	京都市京セラ美術館	広報協力
		○	○		市原　えつこ		参画アーティスト
		○	○		久保　ガエタン		参画アーティスト
		○	○		林　勇気		参画アーティスト
		○	○		森　太三		参画アーティスト
		○	○		八木　良太		参画アーティスト
		○	○		大和　美緒		参画アーティスト
		○	○			太陽工業 株式会社	参画企業・研究機関
		○	○			株式会社 コトブキ	参画企業・研究機関
		○	○			デジタルハリウッド大学院	参画企業・研究機関
		○	○			株式会社 タウンアート	参画企業・研究機関
		○	○			美濃商事 株式会社	参画企業・研究機関
		○	○			デジタルハリウッド大学院	参画企業・研究機関
		○	○			京都大学　iPS細胞研究所	参画企業・研究機関
		○	○			株式会社ハコスコ	参画企業・研究機関
		○	○		本田　恵理子	マインドクリエイターズ・ジャパン株式会社	スタートアップ展　会場施工
		○	○		小森　隆司	有限会社 ケイ・ファクトリー	スタートアップ展　会場施工
		○	○		平等　隆志	株式会社 スタジオアーツ	スタートアップ展　会場デザイン
		○	○		木村　泰平	インストーラー	スタートアップ展　運営補助
		○			小谷　眞由美	株式会社ユーシン精機	スタートアップ展出品作家選定員
		○			斎藤　光	京都精華大学	スタートアップ展出品作家選定員
		○				株式会社アール＆キャリア	スタートアップ展　会場運営
		○			嶋田　好孝	ビデオグラファー	スタートアップ展　運営補助

2019	2020	2021	名前	所属等(当時)	関係
○			那木　萌美		スタートアップ展　制作補助
○			浦田　航介	株式会社 token	スタートアップ展　制作補助
○			宮木　暁	株式会社 ソニー・ミュージックエンタテインメント	スタートアップ展　制作補助
○			山根　佳彦	公益財団法人 京都高度技術研究所	スタートアップ展　制作補助
○			表　恒匡	フォトグラファー	記録写真撮影
	○	○		Konel	参画企業・研究機関
	○	○		mui　Lab株式会社	参画企業・研究機関
	○	○	髙野　友実	ビデオグラファー	Dialogue(動画)撮影・編集
	○	○	澁谷　真知子	サントリーパブリシティサービス株式会社	会場運営
	○	○	藤川　孝子	サントリーパブリシティサービス株式会社	会場運営
	○	○	前田　尚武	京都市京セラ美術館	展示デザイン
	○	○	麥生田　兵吾	フォトグラファー	記録写真撮影
	○	○	前之園　礼央	鹿児島大学教育学部附属中学校	教育普及プログラム企画実施
	○	○		株式会社 ユニオン	協賛
	○			パナソニック株式会社	参画企業・研究機関
	○			curiosity株式会社	参画企業・研究機関
		○	水野　良美	京都市京セラ美術館	広報協力
		○	阿部　健	Aibe	コンペティション作品プラン審査員
		○	橋本　梓	国立国際美術館	コンペティション作品プラン審査員
		○	草川　晶太郎	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	事務局長補佐
		○	山本　麻友美	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	アートディレクター
		○	大西　康明		参画アーティスト
		○	金森　由晃		参画アーティスト
		○	金子　未弥		参画アーティスト
		○	川松　康徳		参画アーティスト
		○	興梠　優護		参画アーティスト
		○	佐藤　壮馬		参画アーティスト
		○	松浦　友也		参画アーティスト
		○	三木　麻郁		参画アーティスト
		○	三原　聡一郎		参画アーティスト
		○	宮田　彩加		参画アーティスト
		○	山崎　阿弥＋マイケル・スミス-ウェルチュ		参画アーティスト
		○		KYOTO'S 3D STUDIO株式会社	参画企業・研究機関
		○		株式会社 SeedBank	参画企業・研究機関
		○		株式会社 島津製作所	参画企業・研究機関
		○		福田金属箔粉工業株式会社	参画企業・研究機関
		○		株式会社フジックス	参画企業・研究機関
		○		国立病院機構新潟病院	参画企業・研究機関
		○		株式会社 堀場製作所	参画企業・研究機関
		○		株式会社堀場テクノサービス	参画企業・研究機関
		○		有限会社丸重屋	参画企業・研究機関
		○		国立研究開発法人理化学研究所	参画企業・研究機関
		○	青木　淳	京都市京セラ美術館	作品審査員
		○	赤松　玉女	京都市立芸術大学	作品審査員
		○	飯田　志保子	国際芸術祭あいち2022	作品審査員
		○	久能　祐子	株式会社 フェニクシー	作品審査員
		○	徳井　直生	株式会社Qosmo	作品審査員
		○	田中　翔	株式会社ブランコ	会場施工
		○	服部　恭平	株式会社ブランコ	会場施工
		○		株式会社フェニクシー	協賛
		○		タキヤ株式会社	協賛
		○		独立行政法人国際交流基金京都支部	協賛

アートで感じる？チンパンジーの気持ち

遺伝的・進化的にヒトに最も近い動物であるチンパンジーはヒトと同じようにアートを楽しむことができるのでしょうか。
京都市動物園を舞台に2018年にスタートした本プロジェクトは、チンパンジーたちの飼育環境が、野生のチンパンジーと比べると、狭く、変化の少ないものになりがちであることから、飼育環境にアートを取り入れることで、豊かな環境を生み出せないかを、動物ファーストであることにこだわりつつ、アーティストと研究者、エンジニアと協働で４年に渡って取り組んできました。

2018

凡例：コメントは、アートコーディネーター山本恵子、上村絵梨子、水野慎子による。★は新たな人との出会いがあった時

4月

★初打合せ（京都市動物園：坂本英房副園長，山梨裕美主席研究員，KYOTO STEAM：藤田訓仁子事務局長，吉川淳平事務局長補佐）
キーワード「アート×サイエンス」と「飼育動物の福祉」⇒「翌年の国際環境エンリッチメント会議」

5月

動物園から「アートによってチンパンジーが笑顔になっているかどうか判断することは難しい」との意見

6月

★坂本副園長，KYOTO STEAMチーフディレクター就任

7月

山極壽一（京都大学総長）の「チンパンジーで実験は可能」という意見から，坂本副園長も「チンパンジーにアート作品を見せてどのような思考、感情になるかを検証するという視点では可能性があるかもしれない」
⇒アートコーディネーターや関係者を一同に会して再検討へ

8月

★山本恵子（KYOTO STEAMアートコーディネーター）参加。アーティストリサーチ開始。

アートと科学的な実験の両方の可能性を求めるというコラボレーションのバランスの難しさを初めて感じた。（山本）

8月

「ヤブイヌの小屋（建築）制作」「ヤブイヌのためのオブジェ制作」「動物×身体表現」「チンパンジー×映像」の4案について検討し、「チンパンジー×映像」案で具体的に検討を開始

★狩野文浩氏（熊本サンクチュアリ/京都大学野生動物研究センター特定准教授）参加

狩野氏がテーマについて「ヒトにもっとも近い動物、チンパンジーに訴える映像作品」と提案。実験方法についてディスカッション開始

アート×サイエンスだけでなくアイトラッキングというテクノロジーとのコラボレーションも視野に。アート×サイエンス×テクノロジーという骨格が見える。（山本）

9月

★アートコーディネーターがリストアップしたアーティストの中から映像のタイプの異なるアーティストを事務局が有識者の意見を聞きつつ選定。アーティスト人長果月氏、水江未来氏、笹岡由梨子氏（川嶋渉と共同制作）、伊東宣明氏に打診し参加決定

チンパンジーのための映像作品制作の依頼という難題に不安を抱えていたが、アーティストから非常に前向きな返答をもらう。（山本）

※以下、アーティストからの返信の引用

「絶対やりたい！」と思わず声に出してしまいました。実験的・先鋭的で、自分だけではとうてい想像の及ばないプロジェクトに、非常に興味をそそられました。（笹岡由梨子）

自分の作風など類人猿を前にしては吹っ飛んでしまうだろうと思うとワクワクいたします。（人長果月）

10月

レクチャー＆ディスカッション開催。研究者、アーティストそれぞれの活動紹介、動物園のチンパンジー見学、測定内容や映像作品テーマについて協議を行う。

研究者陣が参画アーティストの作品紹介をポカンとした顔で聞いていたのが印象的だった。チンパンジーとの出会いの前に、研究者と現代美術の出会いが重要だった。（山本）

映像テーマ、実験方法決定。チンパンジーに映像作品を見せ、アイトラッキングで視線を計測。身体的な反応も観察しながら実験を行う。また、遺伝子的、進化的に最も近いヒト（一般のヒト、動物関係のヒト、アーティスト）も対象に比較検証を行う。

チンパンジーだけでなく人を対象とすることが決定。「ヒトにとってアートとは何か」根源的な問い向かうことになる。（山本）

2019

1月

完成した映像作品で、チンパンジーとヒトへの実験を開始。実験結果の検証を行う。

興味を持たなかったらどうしよう・・と心配したが、とにかくチンパンジーたちは映像作品をよく見た。検証よりも前に直感的にチンパンジーとアートのコラボレーションの可能性を感じた瞬間。（山本）

3月

《KYOTO STEAM－世界文化交流祭－prologue》
◎発表会(3/24，京都市動物園 レクチャールーム)
映像作品や実験の様子を紹介、研究者による成果発表、ディスカッション、元村有希子氏（毎日新聞社科学環境部長）の総評を行う。

◎映像作品展示（3/23-3/24，ロームシアター京都プロムナード）

6月

第14回国際環境エンリッチメント会議（会場：京都大学 百周年時計台記念館）Poster Presentationにてドキュメンタリー映像を上映

7月

2019年度のプログラム内容について、「kinectを用いたインタラクティブプログラム」案で検討をはじめる。

山梨氏と類人猿舎を下見しながらの些細な会話「このガラス越しにチンパンジーとコミュニケーションできたら面白いかもしれない」という一言から、インタラクティブプログラムのプランが生まれる。（山本）

8月

★アーティスト人長果月に打診・参加決定

9月

第1回現場テストで、チンパンジーに、初めてプロジェクターで映像を見せる。驚き、恐れもあったと思われるが興味をもち、投影している壁に触れる様子も見られた。

モニターを前にした反応とは全く違った。驚き、恐れ、興味。好奇心の強い、チンパンジーだからこその反応にこのプログラムの可能性を大いに感じた。（山本）

10月

★プロジェクト・チーム結成。吉田信明氏（公益財団法人京都高度技術研究所主任研究員）、一方井祐子氏（東京大学国際高等研究所特任研究員）、岩城覚久氏（近畿大学文芸学部准教授）参加

さまざまな研究者と協働することが決定し、プログラムの可能性も広がる。（山本）

作品内容についてディスカッション。人長氏より「チンパンジーとヒト、類人猿にとって共通のふるさととしての森」の映像を投影したいと提案。実験方法として、２種類の実験条件（①映像なし・チンパンジーあり、②映像あり・操作可・チンパンジーあり）を設定し、行動観察と比較検証を行うことに。並行して、展示方法やチンパンジーの目へのリスク回避等についても検討。公開実験として作品展示を行うこと、またトークイベントの実施も決定。

12月

パナソニック システムソリューションズジャパン株式会社より作品展示機材（プロジェクター及びレンズ）提供決定

高性能な機材の提供が決定し、作品の可能性が広がる。（山本）

2020

2月
仮会場施工・電気工事、音響機材等を設置。ブイにセンサーを内蔵し、配線を行い、センサー及び配線類についてチンパンジーへの慣らしを行う。

新たに設置したブイで激しく遊ぶニイニ。担当者の目の前で配線を引っこ抜き、食いちぎる。(山本)

プロジェクターを設置し、飼育担当者、獣医等の立ち合いのもと、チンパンジーの目に危険がないか確認。正面の壁面については安全が確保できないため断念、両側面の壁面、床面への投影とする。その後、複数回に渡り投影テストを実施。

飼育担当者との話し合いの元、チンパンジーに寄り添うことを一番に決断。プロジェクトメンバーたちにチンパンジーファーストの思いがより強く、共有される。(山本)

3月
《KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー 2020》
◎展示・公開実験 (3/21-3/29, 京都市動物園 類人猿舎屋内展示場3)
◎トークセッション(3/28, 京都市動物園 レクチャールーム) ※新型コロナウイルス感染症の感染拡大により延期

作品を楽しむチンパンジーの姿を見た観客からは歓声があがる。成果と可能性が得られたが、こどものチンパンジーだけでなく大人のチンパンジーにも楽しんでもらうためには…など、新たな問いも生まれる。(山本)

4月
★上村絵梨子(KYOTO STEAMアートコーディネーター)参加
坂本園長、山梨氏と今年度の方向性について打ち合わせ

5月
プロジェクトメンバーで昨年度の振り返りを行う。
また、プロジェクトに新たな視点を入れるため、新規参加のアーティストを検討。

プロジェクトメンバーの結束の固さ、プロジェクトへの熱意を感じると同時に、コーディネーターとしてプログラムへの理解度が追いつかず、不安になる。(上村)

6月
★青木陵子+伊藤存へ本プロジェクトへの参画を打診し、快諾を得る。

青木さんと伊藤さんは、アニメーションから造形物まで表現の幅が広く、自然物や人間へ関心を寄せながら制作するアーティスト。チンパンジーとの化学反応を見てみたかったというのが選定理由。(上村)

8月
◎トークセッション(8/9, 京都市動物園レクチャールーム)
2019年度のプログラムの内容紹介、個々の検証結果報告、プロジェクトメンバーによるディスカッション、渡辺茂氏(慶応義塾大学文学部名誉教授)による講評を行う。

9月
作家から構想第一弾が届き、それをもとにプロジェクトメンバーで協議する。

初年度からのメンバーである研究者陣と新規で参加した作家のプログラムの理解度の違いをどう克服するかという課題を認識する。そしてこのギャップはなかなか埋まらず、その後も苦戦を強いることになるが、その過程がアートとサイエンスのコラボレーションそのものだったように思う。(上村)

10月
プロジェクトメンバー間でレクチャー&ディスカッションを開催。山梨さんのチンパンジーのレクチャー及びアーティストの自己紹介プレゼンを行う。また今年度のテーマについて協議を行う。

11月
アーティストはチンパンジーの手や足の動作から、まずは<素材>のアプローチを図ることを決定。山梨氏は、チンパンジーの興味が持続するための要素について考えるという研究計画書を作成

アーティストの考えと研究者の考えがどう交わるのか見えない中で、試行錯誤をしている感じ。(上村)

2021

1月
素材と映像を用いてチンパンジーの反応を探る試みを計4回行う。(12月〜2月)
ニイニとロジャーが大きな布で遊ぶ姿は、もっとも反応が大きかった。
アニメーションや動物の映像には興味を示すが、数秒ほど。

布を超えるアート作品をつくることはできるのだろうか?難題を突き付けられる。(上村)

2月
施工プランの完成

3月
《KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー 2022 prologue》
◎展示 (3/20-3/28, 京都市動物園 類人猿舎屋内観覧通路)
来年度へ向けたプロセスの中間点として、素材や映像に対するチンパンジーの多様な反応を映像にまとめ、素材とともに展示をした。
◎トークツアー (3/20,3/21, 3/27, 3/28 ,京都市動物園 類人猿舎屋内観覧通路西側出入口集合)

来園者の感想やアイデアをたくさんいただき、本プロジェクトのアプローチにより、チンパンジーのことをより知ってもらう機会になったように思う。(上村)

4月
プロジェクトメンバーミーティング

5月
ガラス越しにセンサーを設置し、装置が反応するかどうかテスト

チンパンジーの部屋の中にセンサーを仕込むことは大変なので、外で作業できるようになると作業効率が良くなった。さらに、チンパンジーの表情や反応もより見やすくなった。(上村)

6月
映像作品とチンパンジーがインタラクティブに作用する展示プランを検討し始める。

この辺から、センサーを用いた<装置>の形が見えてきたように思う。(上村)

7月・8月
チンパンジーに4種類の映像を順不同で15分ずつ見せ、反応を比較検証した。
投影した映像は①チンパンジー ②その他の動物 ③抽象的な動物 ④映像なしの4種類。①>②③>④と言う結果。

ロジャーはよく反応してくれるが、思春期に突入したニイニは、昨年度ほど反応してくれなかった。ただ、ローラやタカシなど大人のチンパンジーが、遠目で映像を見ている姿勢は感じられる。(上村)

9月
パナソニック システムソリューションズジャパン株式会社より作品展示機材(プロジェクター及びレンズ)提供決定

何度もミーティングを重ね、展示プランを検討する。
チンパンジーは身近な生物や風景ならば映像を楽しむのでは、という考えをもとに構想を膨らませる。

アート的に面白いアイデアだとしても、チンパンジーの安全性を考慮するとバッサリ却下となるものは少なくない…。チンパンジーファーストの中で表現を模索しなければならないことの難しさを改めて感じる。(上村)

10月
★水野慎子(KYOTO STEAMアートコーディネーター)参加

作品制作の素材集めのため、チンパンジーの生活空間での撮影を実施

11月
環境に慣れてもらうため、実際に展示で使用するブイを先にチンパンジーの生活空間に設置。一番若いロジャーがすぐに遊び始める。

電気回線工事が必要なことが判明し、急遽手配を進める。

12月
《KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー》
◎展示(12/18-12/26, 京都市動物園 類人猿舎屋内観覧通路)
◎ミニトーク(12/18, 12/19, 12/25, 12/26, 京都市動物園レクチャールーム)

開幕直前のアーティストとエンジニアとの映像システムの調整、動物園側との映像内容の確認作業を並行して実施。制作過程で最も難しい時間だと感じた。(水野)

2022年2月
《KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー》
◎発表会(2/5, 京都市動物園レクチャールーム) ※一般公開は中止。プロジェクトメンバーで報告会を実施し、後日、動画で配信。

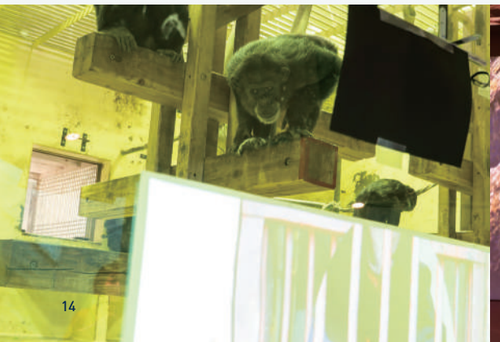
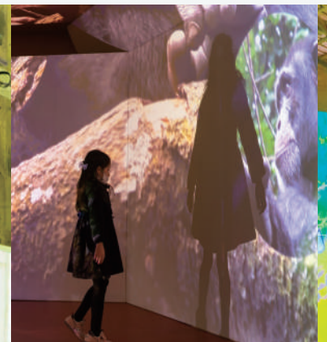
ざっくばらんに所感を伝え合い、「ヒトにとってアートとは何か?」という根源の問いを考える貴重な場になりました。(水野)

2022年3月
岩城氏による4箇年に渡るプロジェクトを感性学の視点から総括的に考察したレポートを公開。
齋藤亜矢氏(京都芸術大学文明哲学研究所教授)による2021年度を中心とした本プロジェクトの取組みについての総評を公開。

アートで感じる？チンパンジーの気持ち 関係者一覧

2018	2019	2020	2021	名前	所属等(当時)	関係
○	○	○	○	平竹　耕三	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会	プロデューサー
○	○	○	○	藤田　訓仁子	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	事務局長
○	○			吉川　淳平	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	事務局長補佐
○	○	○	○	坂本　英房	京都市動物園園長／ KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー 実行委員会チーフディレクター	プロジェクトメンバー
○	○	○	○	山梨　裕美	京都市動物園主席研究員	プロジェクトメンバー
○	○	○		山本　恵子	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー 実行委員会事務局	プロジェクトメンバー（2018年度、2019年度） ／アートコーディネーター
	○	○	○	吉田　信明	公益財団法人京都高度技術研究所主任研究員	プロジェクトメンバー
	○	○	○	一方井　祐子	東京大学国際高等研究所 カブリ数物連携宇宙研究機構特任研究員	プロジェクトメンバー
○	○	○		狩野　文浩	熊本サンクチュアリ／ 京都大学野生動物研究センター特定准教授	プロジェクトメンバー
○	○	○		人長　果月	美術家	参画アーティスト／ プロジェクトメンバー（2018年度、2019年度）
○				水江　未来	アニメーション作家	参画アーティスト
○				笹岡　由梨子	現代美術家	参画アーティスト
○				川嶋　渉	日本画家／京都市立芸術大学 美術学部 日本画研究室	参画アーティスト
○				伊東　宣明	美術家	参画アーティスト
○	○			坂田　佐武郎	Neki inc.	ビジュアルデザイン
○	○			成田　舞	Neki inc.	記録写真撮影（当日パンフレット用）
○	○			佐藤　侑太郎	京都大学野生動物研究センター 大学院生	アイトラッキングの実験に関する補助、調査
○			○	元村　有希子	毎日新聞社科学環境部長	発表会の総評
○	○	○	○	小林　健太		記録映像撮影
	○	○	○	岩城　覚久	近畿大学文芸学部文化デザイン学科准教授	プロジェクトメンバー
	○	○	○	高木　直子	京都市動物園　種の保存展示課係長	京都市動物園運営補助/ 2021年度ミニトークゲスト
	○			佐藤　元治	京都市動物園	京都市動物園運営補助
	○			和田　晴太郎	京都市動物園	京都市動物園運営補助
	○			門　龍一郎	京都市動物園	京都市動物園運営補助
	○			坂東　はるな	京都市動物園	京都市動物園運営補助
	○			中野　和彦	京都市動物園	京都市動物園運営補助
	○			中川　大輔	京都市動物園	京都市動物園運営補助
	○			瀬古　祥子	京都市動物園	京都市動物園運営補助
	○			小谷　修	京都市動物園	京都市動物園運営補助
	○			伊藤　英之	京都市動物園	京都市動物園運営補助
	○			荒蒔　祐輔	京都市動物園	作品への資料提供
	○			森村　成樹	京都大学野生動物研究センター	作品への資料提供
	○			Kristin Havercamp	京都大学野生動物研究センター	作品への資料提供
	○			増田　初希	龍谷大学	プログラムの調査担当

2019	2020	2021	名前	所属等(当時)	関係
○			Tomas Svab	写真家	記録写真撮影
○			高橋　渉	株式会社伏見工芸	作品展示に関する会場設営担当
○			二瓶　晃	福岡女学院大学人文学部准教授	作品展示に関するサウンドデザイン担当
○			大久保　歩	有限会社クワット	作品展示に関する音響設営担当
○			林　ケイタ	株式会社電気蜻蛉	作品展示に関する映像設営担当 及びテクニカル統括担当
○			脇原　大輔	株式会社電気蜻蛉	作品展示に関する映像設営担当
○			呉　鴻	株式会社電気蜻蛉	作品展示に関する映像設営担当
○			小笠原　寛夫	株式会社電気蜻蛉	作品展示に関する映像設営担当
○			宮本　貴之	パナソニック システムソリューションズ ジャパン株式会社 関西社　関西営業部　営業2課　（パブリックシステム事業担当）	作品展示機材提供
○			岩田　一宏	パナソニック システムソリューションズ ジャパン 株式会社	作品展示機材提供
○			宮本　貴之	パナソニック・システムソリューションズ・ジャパン株式会社	作品展示機材提供
○			中村　信彦	パナソニック・システムソリューションズ・ジャパン株式会社	作品展示機材提供
○			丸塚　紀佳	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	インターン
	○	○	伊藤　存	現代美術家	参画アーティスト／ プロジェクトメンバー（2020年度、2021年度）
	○	○	青木　陵子	現代美術家	参画アーティスト／ プロジェクトメンバー（2020年度、2021年度）
	○		中尾　奈央	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	事務局長補佐
	○	○	上村　絵梨子	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	プロジェクトメンバー（2020年度、2021年度） ／アートコーディネーター
	○	○	家成　俊勝	株式会社ドットアーキテクツ	展示施工
	○	○	土井　亘	株式会社ドットアーキテクツ	展示施工
	○	○	宮地　敬子	株式会社ドットアーキテクツ	展示施工
	○	○	田中　正之	京都市動物園 生き物・学び・研究センターセンター長	ミニトークゲスト
	○	○	渡辺　茂	慶応義塾大学文学部名誉教授	発表会の総評
	○	○	中村　亮太	株式会社スタジオバウ	ビジュアルデザイン
	○		大島　拓也	写真家	記録写真撮影
	○		中島　明日香		運営補助
	○		中西　佳代子		運営補助
	○	○	谷村　無生	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	2020年度インターン、2021年度運営補助
		○	草川　晶太郎	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	事務局長補佐
		○	水野　慎子	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	プロジェクトメンバー（2021年度） ／アートコーディネーター
		○	宮崎　淳子		運営補助
		○	松村　康平	matsumira design works	作品のための撮影編集および プログラムの記録映像撮影編集
		○	園田　卓也	パナソニックシステムソリューションズジャパン株式会社	作品展示機材協力
		○	武部　瑠人	株式会社CRYSTALINO	作品のエンジニアサポート
		○	角　伊織		作品のエンジニアサポート
		○	岡安　いつ美	写真家	記録写真撮影
		○	齋藤　亜矢	京都芸術大学文明哲学研究所	総評を執筆
		○	鈴木　泰博	名古屋大学	企画協力

NAQUYO ―平安京の幻視宇宙―

KYOTO STEAM in collaboration with MUTEK.JP

最先端テクノロジーを用いた音楽とデジタルアートの祭典「MUTEK」を主催するMUTEK.JPと共同で実施したプロジェクト。様々なクリエイターや研究者、エンジニア等の協力のもと、最新の音響・映像技術と、京都の地ならではの文化研究を融合させ、1200年前の平安京のサウンドスケープ(音風景) を創造を試みました。

2019

7月

★事業創発部会のコアメンバーであった京都芸術大学教授の谷崎テトラ氏との雑談の中で、MUTEK(デジタル・クリエイティビティの創造性の開発や文化芸術活動の普及を目的とした芸術文化活動を行う国際的な非営利団体)が大学と連携し京都でAIに関するLABの開設、さらに京都でフィールドレコーディングができないかと考えているとの情報を得る。

8月

★谷崎氏が, MUTEKの日本法人であるMUTEK.JPの岩波氏、竹川氏に協働の可能性を打診。検討を開始

★事業を具現化するために、株式会社電通の増田修治氏参画

10月

KYOTO STEAMの共同事業者公募に, MUTEK.JPと電通のコンソーシアムで応募があり採択。
企画書「MUSICとTECHNOLOGYのMUTATION(融合)」で「音楽祭:先端技術+クリエイターコミュニティの出会い」が提案される。

2020

凡例:コメントは、アートコーディネーター上村絵梨子、水野慎子による。
★は新たな人との出会いがあった時

1月

谷崎氏から企画書「平安京の仮想音空間と幻視の宇宙(初稿)」が提出される。
サウンドアーティストの長屋和哉氏がプロジェクトチームに。
長屋氏からは、「平安京と四神相応」とAI MusicLabほか4プログラムが提案される。

4月

★西田大介(KYOTO STEAM事務局長補佐)、上村絵梨子(KYOTO STEAMアートコーディネーター)が参加。
電通・MUTEK.JP、KYOTO STEAMの共同事業開始、初ミーティングを行う。

5月

企画書「平安京の仮想音空間と幻視の宇宙」改訂。
★長屋氏の案を踏まえ、谷崎氏がサウンドアート研究者で大阪市立大学都市研究プラザ特任教授の中川真氏に参画を打診し、快諾を得る。

★オーディオビジュアルアーティストの赤川純一氏がプロジェクトチームに参画

中川氏の紹介で、山脇文化堂の田口和弘氏から30年前の梵鐘の録音資料をご提供いただく。

6月

2020-2021基本プラン決定

7月

事業タイトル「NAQUYO」に決定

MUTEK考案のタイトル案は、満場一致で決まる。(上村)

8月

プロジェクトの骨格が決定

プロセスを経るにつれて見えてくるものや、瞬間の閃きを大事にしたいということで、あえてゴールの形を決めず、大まかな骨格を作り、走りだすことに。(上村)

9月

京都芸術大学参画 歴史遺産学科リサーチ開始

★MUTEK.JPからの依頼で、SUPER DOMMUNE主宰の宇川直宏氏に出演を依頼

10月

◎NAQUYO #1 オンラインTALK&LIVE「平安京の幻視宇宙」(10/22, オンライン)

11月

#2 詳細詰める
梵鐘録音の調整/収録期間(〜12月)

梵鐘を聴き比べることで、余韻の長さや音の響きひとつひとつが違うことを体感した。フィールドレコーディングは、平安京へのイマジネーションが開かれる重要なプロセス!(上村)

12月

◎NAQUYO #2 オンライントークイベント「平安京の音宇宙を想像する」(12/19, オンライン)

京都芸術大学歴史遺産学科の学生によるリサーチ結果の発表。独特のアプローチで平安京の音に迫る学生の発表はアーティストの長屋氏にインスピレーションを与えた。(上村)

12-3月

クリエイション

2021

1月

★舞台監督の尾崎聡氏参加。制作面と演出面も強化される。

2月

★Yuri氏、Manami氏顔合わせ

3月

《KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー 2022 prologue》
◎NAQUYO #3 LIVE PERFORMANCE(3/27, ロームシアター京都 サウスホール)
◎NAQUYO #4 Audiovisual Workshop (3/28, ロームシアター京都 ノースホール)

アーティストたちの知識や経験、想像力が発揮され、音、映像、身体を使った、まさに三者三様の平安京サウンドスケープが作り上げられた。(上村)

4月

新年度初顔合わせ(以降、月1回の全体ミーティングを実施)

7月・8月

梵鐘の収録、大原地区で声明・自然音の収録、糺の森(下鴨神社)で自然音の収録

リサーチを担う歴史遺産学科の学生も参加しており、長屋氏と中川氏による音にまつわる講義も行われた。(上村)

10月

★水野慎子(KYOTO STEAMアートコーディネーター)参加

★中川氏の推薦で京都産業大学名誉教授のヤスパゼン・マルテ氏にトーク出演を依頼

◎NAQUYO #5 オンライン・トークプログラム「平安遷都の日2021ー平安宇宙の「音」を聴くー」(10/22, オンライン)

音を<文化財>として後世に残すには、音が存在するその場の空間環境も保存することはできないものか…というトピックまで話し合われることが、NAQUYOプロジェクトは単なる音楽イベントでないことを表している。(上村)

11月

◎NAQUYO Creative Workshop ー音楽制作ワークショップー(11/6, ゲーテ・インスティトゥート・ヴィラ鴨川ホール)

◎NAQUYO Creative Workshop ー映像制作ワークショップー(11/14, ゲーテ・インスティトゥート・ヴィラ鴨川ホール)

日本各地から集まった参加者は、限られた時間を惜しみながら自身のスキルアップに専念していた。技術レベルに縛られない、学びたい方が参加できる広く開かれた実践的なワークショップとなった。(水野)

11月

「百鬼夜行の音」を制作・収録(協力:NHK大阪拠点放送局音響デザイングループ)

「音なき音」の創造に挑戦!思いもよらない素材を使って様々な音が生まれました。(水野)

12月

《KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー》
◎NAQUYO #6 NAQUYO Immersive Sound Installation (12/23-12/24, ロームシアター京都サウスホール)
NAQUYO Immersive Sound Live Performance(12/25, ロームシアター京都サウスホール)
◎SPEKTRA インスタレーション作品展示(12/21-12/25, ロームシアター京都 サウスホールホワイエ)

1200年前にショートトリップするような不思議な感覚になる舞台が出現。多くの人にとって音を通じて京都という地を感じる体験になったと思う。(水野)

2022

1月

映像アーカイブ公開

2月

素材・技術アーカイブ公開

3月

プロジェクト総集編「NAQUYO #7」をDOMMUNEでライブ配信

NAQUYO ―平安京の幻視宇宙― 関係者一覧

2020	2021	名前	所属等(当時)	関係
○	○	平竹　耕三	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会	プロデューサー
○	○	藤田　訓仁子	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	事務局長
○	○	西田　大介	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	事務局長補佐
○	○	上村　絵梨子	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会事務局	アート・コーディネーター
○	○	渡辺　広之	瓜生山学園京都芸術大学　芸術教養センター客員教授	アドバイザー
○	○	谷崎　テトラ	瓜生山学園京都芸術大学客員教授	チーフディレクター
○	○	岩波　秀一郎	MUTEK JP	プロジェクトメンバー
○	○	竹川　潤一	MUTEK JP	プロジェクトメンバー
○	○	Mourice Jones	MUTEK JP	プロジェクトメンバー
○	○	長屋　和哉	サウンドアーティスト	参画アーティスト／プロジェクトメンバー
○	○	赤川　純一	オーディオビジュアルアーティスト	参画アーティスト／プロジェクトメンバー
○	○	増田　修二	株式会社電通 京都支社 営業部長	プロジェクトメンバー
○	○	中川　眞	音楽学者／大阪市立大学 都市研究プラザ特任教授	アドバイザー
○	○	仲　隆裕	瓜生山学園京都芸術大学歴史遺産学科学科長	平安京の音の調査研究指導教育
○	○	平安京の音研究会	瓜生山学園京都芸術大学歴史遺産学科学生	平安京の音の調査研究
○	○	宇川　直宏	SUPER DOMMUNE主宰	NAQUYO#1、NAQUO#7ゲスト出演
○	○	SPEKTRA		NAQUYO#3の講師、NAQUYO Creative Workshopの講師、NAQUYO#6インスタレーション作品制作
○	○	nouseskou	ダンサー／ドラマトゥルク	参画アーティスト(NAQUYO#4, NAQUYO#6)
○	○	岡村　綾子	メディアアーティスト、エデュケーター	NAQUYO#3の講師、NAQUYO Creative Workshopの講師
○	○	加登　匡敏	株式会社ムーサ・エンタープライズ代表	フィールド・レコーディング・エンジニア
○	○	西村　宙明	株式会社ムーサ・エンタープライズ	フィールド・レコーディング・エンジニア
○	○	瀧口　翔		舞台監督アシスタント
○	○	岩口　哲也	株式会社デビットワッツ	記録映像撮影, 編集
○		Manami Sakamoto		参画アーティスト(NAQUYO#4のみ)

2020	2021	名前	所属等(当時)	関係
○		Yuri Urano	DERIVATIVE,CA	参画アーティスト(NAQUYO#4のみ)
○	○	Ableton株式会社		Audiovisual Workshopへの協力、NAQUYO Creative Workshopへの協力
○	○	TouchDesigner by Derivative		Audiovisual Workshopへの協力、NAQUYO Creative Workshopへの協力
○		Ali M. Demirel		参画アーティスト(NAQUYO#4映像作品のみ)
○		井上　嘉和	写真家	記録写真撮影
○		岡安　いつ美	写真家	記録写真撮影
○		来迎院		梵鐘録音協力
○		大徳寺		梵鐘録音協力
○		往生院		梵鐘録音協力
○		仏国寺		梵鐘録音協力
○		法輪寺		梵鐘録音協力
○		田口　和弘	山脇文化堂	梵鐘録音協力
○		粟津　一郎		舞台監督アシスタント
	○	ゲーテ・インスティトゥート・ヴィラ鴨川		
	○	土居　照三	d&b audiotechnik	立体音響システムの技術協力, 機材提供
	○	高台寺		梵鐘録音協力
	○	法然院		梵鐘録音協力
	○	賀茂御祖神社(下鴨神社)		糺の森録音協力
	○	勝林院		梵鐘録音協力
	○	藤井　宏全	宝泉院　住職	声明録音協力
	○	ヤスパゼン・マルテ	京都産業大学名誉教授	NAQUYO#5出演
	○	木村　充宏	NHK大阪拠点放送局編成部(音響デザイン)副部長	「百鬼夜行」録音協力
	○	折井　克比古		参画アーティスト(NAQUYO#6のみ)
	○	河本　徹	トレジャーアイランドコーポレーション	舞台の音響設営, オペレーション
	○	水野　慎子	KYOTO STEAMー世界文化交流祭ー実行委員会	アート・コーディネーター

STEAM THINKING LABO ～人材育成のための冒険～

―ロジックでは到達できない創造性の領域へ―

石川 陽

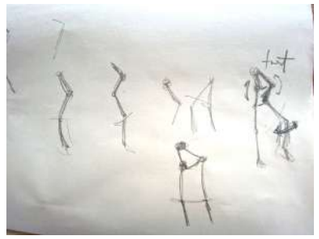
KYOTO STEAM―世界文化交流祭―
STEAM THINKING LABO / GIG
コーディネーター

『『歩く』を描くとリンク機構になってしまう」。

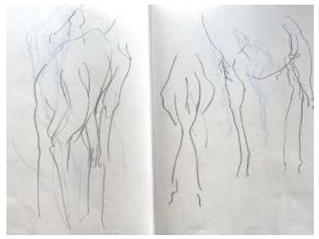
動物園でキリンを写生した企業の人が発した言葉である。生き物を観察し、よくみて描きましょう、と言われても、見れば見るほど生き物ではなく機能（仕組み）を描いてしまう・・・・と、エンジニアの性（さが）をぼやいた言葉である。

疑問を持つ前に解答を手にしているような状態

「こうなっているはず」というモデルと比較してしか、あらゆる事象を見ることが出来なくなっている。こういった「先にロジックあり」の状態を、LABOワークショップ協力者で京都大学総合博物館の塩瀬隆之准教授は「意味理解における感覚の重要性を失っていることが工学系人材の弱点」と表現した。自らの身体を通して得られる情報より、知識やロジックを優先してしまう結果、創造的なものづくりから遠ざかっている。声高にイノベーションを唱えても、皆が同じ論理に浸っているなら同じものしか生まれない。アートに妙な期待を寄せる人達は、アーティストが異なるロジックに立つ人種だと思っているふしがある。そういうおかしな先入観や期待をもたれるのは構わないが、期待を超え、成果を求めて「人材育成」のラベルが貼られてしまうと、再現性を担保し体系化した教育プログラムを組み立てなくてはならない。STEAM THINKING LABOは、そのプログラムに手が届くところまでたどり着く、そんな冒険みたいなプロジェクトだと思っていたし、実際のところ、参加者全員にとって本当に冒険だった。



企業のエンジニアによるキリンの「歩く」スケッチ



日本画アーティストによる同スケッチ

京都市立芸術大学の伝統、写生による「感覚の陶冶」

「君はまだ、水槽の中で泳げていない」
京都市立芸術大学（以降、芸大と記述）で日本画を学んでいた頃のこと、3回生の自由制作の合評で、水族館の大型水槽の中を泳ぐ魚群を描いた学友に、指導教授が放った評価の言葉である。35年ほど前の記憶だが、評価された学友がグッと押し黙り、その場にいた学生全員も重い沈黙に包まれた感覚は忘れられない。合評はいつもそんな感じだった（いまはもう少し優しいらしい）。ちなみに同じ合評で里山の民家群を描いた風景画を出した私は「この家には人が住んでいない」と言い捨てられた。丁寧に言い換えると「建造物ではなく『人が住む家屋』を描きなさい」という指導である。建造物は誰でも描ける。その民家を描きたいと思った自分自身の気持ちが絵として表現できていないなら私が描いた意味が無い。なぜ描きたいと思ったのか、何が気になったのか、何を感じたのか。「よくみる」べきは、写生の対象であると同時に自らが感じている全て。「よくみて」写生すれば数百メートル離れているところから屋根や壁を通してそこに住んでいる人が見えてくるし、自分もそこで暮らしている様子を「（想像ではなく）みて」描くことができ、そして魚となって水槽内を泳ぐ感覚さえ獲得できる。全感覚を通して森羅万象を捉え、画板上に再構築＝描く修行の毎日だった。たった4年間の修行がその後の仕事のやりかたを形成してしまい、いまも私は企画を立てる際、与えられた時間の8割をリサーチと考察に使い、残り1割でアイデア発案、1割で作文する。

ただし8割のリサーチと考察は、周りの人にはただブラブラしているだけに見えるらしく、若い頃は「調査はほどほどにして早く企画書に書き上げてくれ、質より完成を優先。」とよく催促、叱責された。しかしブラブラした企画ほどコンペに強く勝率は高い。たいていの場合、物事の本質にかなり良いところまで迫っていくからである。
キリンの「歩く」写生を例にとると、アーティストの描いているユラユラとした線は動物の筋肉量や体温が感じられ、なんとなく生き物らしい動きに見えてくる。芸大では日本画基礎実習の間、このような曖昧な線ばかりを徹底して描かせる時期がある。日本画研究室の川嶋渉教授はこれを「寄り道（の描写）」という。対象を正確無比に描写するのではなく「うろうろ」寄り道しながら掴んでいく。どこまで描けば良いか、どのくらい描けば良いかは「自然とわかる」。そのことを、日本画教室以外では通じない独特のおかしな表現で何度も何度も言い聞かされて、学生の「みる」能力が最大限に拡張していく。STEAM THINKING LABOの冒険の真骨頂は、この日本画教育で多用される独特の言い回し、つまり非ロジックの言葉の海に没入するワークショップを段階的に重ねることで、モデルやロジックという手摺りにガッツリつかまっている手をほどき、「身体性」という個性の感覚器を取り戻す体験を仕組むことだった。写生後に川嶋教授が評した「咲いた花を描くのではなく、絵に描いた花が咲く」「描いたその鶏、歩けますか」が企業の人に与えた衝撃は、視点の転換どころではなかったようだ。

「対立」ではなく「おもてとうら」

芸大が、幕末からの戦災や遷都によって人口が激減し衰退した京都のまちを復興する目的で設立されたということを知っている人はたぶん少ない。1883年の京都府画学校通則には「本校は美術を拡張し工芸製作の基礎を訂正するために設くるものにして粗を戒め精を窮め浮を去り実に就き公益を謀り文化を補うを本旨とす」とあり、設立当時からアートの視点を工芸、産業、社会などに広く貢献させることを基本理念としている。
LABOのワークショップに持ち込んだ芸大のメソッドが企業の人に受け入れてもらえたのは、この基本理念に流れる「アートの視点の持ち込み」がいまのものづくり企業の抱える閉塞感や危機感に通じたからだろうと考えている。この点について、芸大の客員教授で京都大学名誉教授の富田直秀教授は、「アート視点からみた科学・技術（「質」を実現する日本の方法論「型」）／応用物理 第91巻　第8号（2022年8月号掲載予定）」という論文の中で「科学と芸術の関係は、科学的な観点から考えると対立かもしれませんが、芸術的な観点から感じ取ると表裏の関係にあります」と述べている。
ここで、富田教授の説を使わせていただき、人材育成プログラムとしての再現性を確保するためのプロセスを大雑把に記述すると、以下の順とねらいが必要である。
①出会いと「対立」の時期は丁寧に、そして一定の距離を置く。両者の本質的な違いが価値ある「問い」を生むので、違いがあることはむしろ喜ばしい。ただし初期の交流はほどほどにしないと、アーティストもエンジニアも相手を妙にリスペクトするか、あるいは文字通り対立してしまってロクなことにならない。
②「問い」が立ったら距離を縮めて「もやもや」を言葉に出していく。もやもやの正体を切り出していくことで「対立」視点がゆらぐとともに、身体性を取り戻すワークショップの企画が立てやすくなってくる。
③「『対立』ではなく『おもてとうら』の関係なんだ」と気付くまで、かなりシンドイがもやもやと向き合う。この段階で写生などのワークショップが効果的であるが、技術的な上手い下手ではなく、非ロジックな評価ができる評価者が必要である。
④最後に言語化する。言語によるコミュニケーション、そして内省が必ず必要であり、言語化することによって育成対象者の変容を本人と周囲とが測ることができる。

いまアートに求められること、アートが果たすべき役割

壁にぶち当たったビジネスマンが取りすがる、自己啓発のための「○○思考」。最近までもてはやされたデザイン思考に代わり、いま「アート思考」という言葉をよく見かける。「思考」という二文字が付いている時点でなんらかの方法論や手法を求めていると思われる。よって、アートの本質とは離れた言葉といえる。
デザイン思考の果たしてきた役割とその課題・限界について、芸大の辰巳明久教授は次のように説明する。
「従来の科学・技術は、目標となる機能を設定して、その機能を最適化することで問題を解決してきた。デザイン思考は、最適化の対象を機能から人間を含む関係性に変更し、何が問題であるかを発見していく関係性設計のプロセスを提案している。
デザイナーの制作プロセスを参考に開発されたデザイン思考は、専門を横断した協業による製品・サービスを開発するプラットフォームとしての役割を果たしてきた。利用者自身もわかっていない隠れたニーズを発見し、それを満たすことを成功とするという目的には合致した手法と言える。しかし、潜在ニーズを満たすだけのデザインには、前提として存在している何らかのシステムに取り込まれていくことが多く、このことがデザイン思考の限界だと思われる。アートは、前提を前提としない。またアートは、直接社会の役に立つ存在ではない。この、前提を前提としない、直接社会の役に立たないアートを、有用性を求める社会の中に位置付けることが必要である」
つまり人材育成の「装置」として、“直接社会の役に立たないアートを、有用性を求める社会の中に位置付ける“ことができると思われる。

冒険の終わりに得たのは、「モノに寄り添うヒト」

富田教授は先の論文の中で、LABOの探究テーマであった「人間拡張」およびワークショップのきっかけになった「亡くなった人を荼毘にふしたとき出てくる人工関節」について次のように論じている。
「患者さんが亡くなれば人工関節の機能もそこでなくなるのですが、人工関節というモノに寄り添ってその人が生活した「いま」や「わたし」があるならば、遺族は焼き場から出てきた人工関節にもその人の存在を感じ取るのではないか?愛着とは、モノがヒトに寄り添うことを超えて、ヒトがモノに寄り添うことによって生まれ出るものなのかもしれません。ここでも大切なことは、アート視点では(ヒトに寄り添うモノ)と(モノに寄り添うヒト) が対立ではなく本来同じである裏と表の関係にあることです。つまり、ヒトがモノに寄り添うことができて、はじめてモノも本当にヒトに寄り添うことができるのだと思います。」
人材育成の目標は「モノに寄り添うヒト」の本質を捉える能力、と言って良いかな？・・・・これはまだ、次の冒険で見つけなくてはならないように思う。

石川 陽
Haru Ishikawa

一社）復興教育支援ネットワーク代表理事
京都市立芸術大学美術学部
大学院美術研究科VD研究室客員研究員
奈良市政策アドバイザー（教育行政）

京都市立術大学美術学部美術科日本画コース卒業。
文科省・経産省等の産業界と
教育界をつなぐ人材育成事業の実績多数。

チンパンジーと
アートとサイエンスとともに生み出した何か

山梨 裕美

KYOTO STEAM—世界文化交流祭—
「アートで感じる?チンパンジーの気持ち」
サイエンス・コミュニケーター

アート×サイエンス×チンパンジー。5年間で紆余曲折あったものの、最初から最後まであったのはこのキーワードだった。わたしにとってサイエンス×チンパンジーとは日常的な親しみはあったが、アートについては好きではあるものの、ただの鑑賞者という立場だ。新しい何かとの出会いは、新しいものを生み出すための素地になる。そういうところについてはワクワクする部分もありながらも、人のために作られたアートという概念をチンパンジーと組み合わせることなどに不安も感じていた。動物と人は共通する部分もありながら、それぞれの環境で進化をとげてきた異なる存在だ。チンパンジーは人にもっとも近縁な動物であり、好奇心は旺盛で手先も器用だ。しかし、アートは、どちらかというとチンパンジーと人の「違う」部分に位置づけられるものと言える。

わたしは大学時代から、動物福祉に関する研究を行ってきた。人の社会は動物に様々な形で頼っている。しかし動物から一方的に搾取するのではなく、関わり方を考えて、動物・人双方にとって良いあり方を模索する・・・そのための研究分野がわたしの専門だ。人の価値観からの「良いもの」を動物に押し付けることは、動物にとっては必ずしもプラスには働かない。そのため動物園では、動物の生態や認知などの情報をもとに動物に適切な環境や刺激は何かを考えながら環境作りを行っている。そして、実際にそれが動物にとっても良いものだったかどうかを考えるために、動物の行動や生理指標などを用いて動物の状態を客観的に評価することが根幹となる。

初年度は、わたしの大学時代からの先輩で、動物の認知の専門家である狩野文浩さんと当時京都大学の大学院生だった佐藤侑太郎さんとともに、複数のアーティストさんがチンパンジーのために制作した映像を人やチンパンジーがどう見るのかということを、アイトラッキングという装置を用いて比較することにした。

結果として、チンパンジーとヒトは、映像の中の類似の物体をよく見ていたものの、違いも見られた。たとえば、ヒトは映像の中央ばかりを見るという傾向が強いが、チンパンジーはそれが比較的弱く、映像の隅でちょっとした動きがあれば視線を動かした。この取組は、アーティストさんとの共同作業の第一弾として、ちょうどよかったように思う。この中でわたしが勝手に持っていた、アーティストとはこういう人、アートとはこういう物、といった枠組みをほどよく壊してくれたように思う。ただ、わたしにとっては、最初に抱いていた懸念は残っていた。アーティストさんたちはチンパンジーのための作品を作ってくれたのだが、それでもチンパンジーを「利用」しているように感じる部分がぬぐえなかった。これは作品がどうのこうのという話ではなく、用いたアプローチや研究環境によるものだったと思う。

そこで、「チンパンジーのために」を発展させ、次年度以降はチンパンジーの暮らしを豊かにできるような仕組を作るということで、アーティストの人長果月さんらとの共同作業が始まった。自分がアフリカの野生チンパンジーを観察する中で感じたダイナミズムを、動物園のチンパンジーでも実現したいというのは昔からの夢みたいなものだった。京都市動物園の環境は、屋外には樹木が茂り、タワーが立てられ, 工夫はされている。しかし野生の暮らしほどには世界の変化はない。そこで、チンパンジーの暮らす動物舎の中に、チンパンジーが自ら変化させることができるインタラクティブな映像を投影し、「映像の森」を作るというプロジェクトが始まった。研究サイドとしては、新しくエンジニアの吉田信明さんや、来園者の調査を行うために人の心理の専門家である一方井祐子さんらが加わった。「映像の森」を、既存の動物舎内でどう実現できるのかアイデアを出し合った。一体こんなことができるのだろうかというこの目標に対して、おもしろいと言ってくれるメンバーが集まって実現されていく様は奇跡のようだった。アーティストと研究者は、作るものやそのアプローチなどは異なるものの、誰も見たことがないものを目指し、未知なものや、名づけられない何かに向き合う姿勢に共通するものがあると感じた。

チンパンジーにとっても新しい取組なので、その反応は予測が不可能なところも大きかった。それでもチンパンジーの性質と少しずつ試行をする中での感覚から、いけると判断していた。また、チンパンジーがもし嫌だったら参加しなくてもよい状況を作ることで、最低限チンパンジーへの影響がマイナスなものにならないよう配慮した。この取組から、若いチンパンジーが食物などの報酬がなくても、映像の変化そのものを楽しむということがわかった。おとなのチンパンジーは、時々触りに来ることがあったが、映像があってもなくても行動の変化はほとんどなかった。これらの結果は世界初の研究成果として、国際学術誌に掲載された。また、チンパンジーが、ただ食べる・寝る・仲間と暮らす以上のものを求める存在であることを改めて感じるものだった。

チンパンジーの暮らしに変化を与える新たな手段になる可能性を示したものの、それを見た来園者の方々の反応は様々だった。意欲的な取組に共感する人も多かったが、不自然であることを理由に嫌がる人もいた。また、今回はチンパンジーが暮らす動物舎の中にセンサーなどを設置したが、これが大変だった。動物園の環境で持続できるようなものではない。

そこで、次に「チンパンジーの暮らしを豊かにする」に加えて、「動物園の環境でも導入しやすい」がキーワードに加わった。新しいアーティストの青木陵子さんと伊藤存さんとともに、取組始めた。チンパンジーに対して、映像を見せたり、物を渡したりして反応を見るプロセスを一緒に行い、少しずつ積み重ねていった。最終年度には、チンパンジーの運動場の外側から制御できるインタラクティブな映像を中心にした展示ができあがった。チンパンジーの動きもガラス越しのセンサーで検知できる。これは、他の動物や動物施設でも応用できる可能性につながるものだ。ここまでたどり着いたことについて、アーティスト・技術者・コーディネーター・事務局の方々・研究仲間、そして京都市動物園の飼育担当者やスタッフ、チンパンジーのみなさんに感謝してもしきれない。次の問につながる研究というのは、良い研究のひとつの条件だが、この仕事はそういう点からも貴重なものだったと評価できる。

バックグラウンドも異なり、これまでなんの関係性もなかった方々と、どちらかに依りすぎずにコラボレーションをすることには大きなエネルギーがいる。そして、実現には、プロジェクトの枠組が大きく影響する。この5年間、おそらく関心は異なりつつも協働していけたのは、「チンパンジーのために」という目標が大きかった。

これは、チンパンジーという生き物が人を引き付ける魅力を持っていることに加えて、人がだれかのために何かをしたいという欲求を持っている生き物だからなのかもしれない。また、この5年間を通じて、何が共通理解で、お互いが大切にしていることが何なのかをきちんと把握して、尊重しあうことが異分野の人たちが気持ちよく協力し合うために不可欠であることをよく理解した。最終的に他者の頭の中がはっきり理解できなくても、理解しようとする姿勢が少なくとも大切だ。そうでなくては、異なる発言の中に潜んだ優先度合いの違いや背景にまで思いが及ばない。これは普段のコミュニケーションでもそうなのだが、まったくの異分野の人たちの間では特に意識しなければならない。

今回、自分の役割はサイエンスというところよりも、もう少し多岐にわたっていた。その中で右往左往しながらも、チンパンジーの魅力を改めて感じ、また新たな技術に興味深さを覚え、当初は考えるつもりがなかったアートとは何だろうということも考えた。美しさや芸術性はチンパンジーに通じない部分も大きかったと思うけれども、結果として観察できた「食えない変化」を楽しむチンパンジーの姿は、必ずしもアートからかけ離れているわけではないとも思えた。こんな風にとりとめのないところまで思いをはせながら、チンパンジー・アート・サイエンスとともに未知なる何かを生み出そうとした時間は、今後出会う事柄との向き合い方にも影響するのだろうと感じている。

山梨 裕美
Yumi Yamanashi

京都市動物園 生き物・学び・研究センター 主席研究員

京都大学理学部卒業、同理学研究科進学。2013年に博士号取得。
京都大学野生動物研究センター　日本学術振興会特別研究員（PD）及び特定助教を経て、2017年6月より現職。大学時代より、野生・飼育下のチンパンジーなどの霊長類を対象に、研究を行ってきた。現在は、霊長類だけでなく、多様な動物を対象に研究やその他の活動を行っている。

第三者レポート

KYOTO STEAMのレガシー
～都市の創造基盤の形成と継承に向けて

三菱UFJリサーチ＆コンサルティング
政策研究事業本部 研究開発第2部（大阪）
日隈崇秀・小島雄祐

はじめに

令和４年3月、文化庁「先進的文化芸術創造活用拠点形成事業」の5年間にわたる事業期間の終了をもって、京都市の壮大な社会実験である「KYOTO STEAM」が一つの区切りを迎えた。
本レポートは、事業期間にわたって事務局のサポートを行ってきた第三者の立場から、KYOTO STEAMの5年間の取組全体を俯瞰して総括・評価するものである。KYOTO STEAMに参画いただいた主な関係者のみなさまにアンケート・ヒアリングにご協力をいただき、ご意見を参考にさせていただきながらとりまとめをおこなっている。
KYOTO STEAMの事業を通じて京都が培ってきたもの、事業を通じて出てきた課題を整理することで、今後同種類似の取組が実施される際に先例として参考いただくことを願っている。

KYOTO STEAM
－ 世 界 文 化 交 流 祭 －

1 KYOTO STEAMの成り立ち

KYOTO STEAMは、平成29年度に発足した「文化芸術創造拠点・京都プロジェクト」を前身とする。京都が得意とする、進取の気性、継承された伝統、科学研究・技術開発の蓄積・集積、多種多様な“知”・“思考”・”表現”、時間に縛られない価値観など、京都ならではの文化的土壌を、未来に向けて耕し、育み、磨くことで、世界文化自由都市宣言の理念を具現化することを目指した、新しいチャレンジ、社会実験的なプロジェクトであった。世界文化自由都市宣言以降、京都市が推進してきた文化芸術政策・事業、近年の文化庁事業を通じて蓄積してきた経験やノウハウがあり、これらの事業を牽引してきた市職員の発意・主導により生み出されたプロジェクトである。

その経験の蓄積を礎として今回の事業の企画・実施が可能になった。
平成30年度より、「KYOTO STEAM」の名を冠して、本事業が推進されることとなった。オーストリア・リンツの『アルスエレクトロニカ・フェスティバル』に着想を得て、「アート×サイエンス・テクノロジー」という京都が得意とする分野の融合で新たなものを生み出すことをテーマに、STEAM（Science、Technology、Engineering、Arts、Mathematics）の多領域分野の融合・共創により、アートフェスティバルを旗頭とした京都の国際的なプレゼンス構築に向けたアプローチが開始された。

京都の文化芸術によるまちづくりの主な系譜

世界文化自由都市宣言

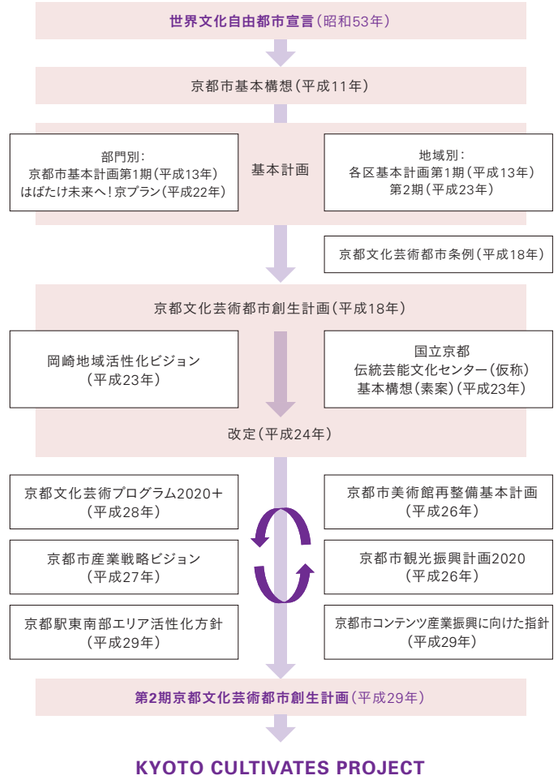
「全世界のひとびとが、人種、宗教、社会体制の相違を超えて、平和のうちに、ここに自由につどい、自由な文化交流を行う都市」「広く世界と文化的に交わることによって、優れた文化を創造し続ける永久に新しい文化都市」である世界文化自由都市として生き続けることを掲げている。

第2期京都文化芸術都市創生計画
（平成29年3月策定）※関連箇所抜粋

方向性1： 暮らしの文化や芸術に対する豊かな感受性をもった人々を育む
方向性2： 多様な文化が根付く暮らしの中から、
最高水準の文化芸術活動を花開かせる
方向性3： 京都の文化芸術資源を活用し、文化を基軸にあらゆる
政策分野との融合により、新たな価値を創造する
方向性4： 様々な文化交流を推進し、京都の魅力を発信する

文化庁事業を活用した文化芸術によるまちづくりの実績

・文化庁メディア芸術祭・京都展（平成23年）
・国民文化祭・京都開催（平成23年）
・文化庁国際文化フェスティバル東アジア共生会議2013（平成25年）
・創造都市ネットワーク日本幹事都市に参画（平成28年～）
・スポーツ・文化・ワールド・フォーラム（京都開催）（平成28年）
・東アジア文化都市2017（平成29年度）
・文化庁メディア芸術祭・京都展（平成29年度） 等



KYOTO CULTIVATES PROJECT 基本理念・成果目標

基本理念　**「KYOTO CULTIVATES（京都は耕す、育む、磨く）」**

長年にわたり多くの自然災害に見舞われ、幾多の戦乱に巻き込まれながらも、古代からの文化が途絶えることなく承継されている京都が、自然と人間との共生や宗教的寛容という土壌の下で、未来に向けて耕し、育み、磨くこと（=CULTIVATES）によって、未来に希望が持てる社会を京都そして日本から構想し、発信します。

成果目標

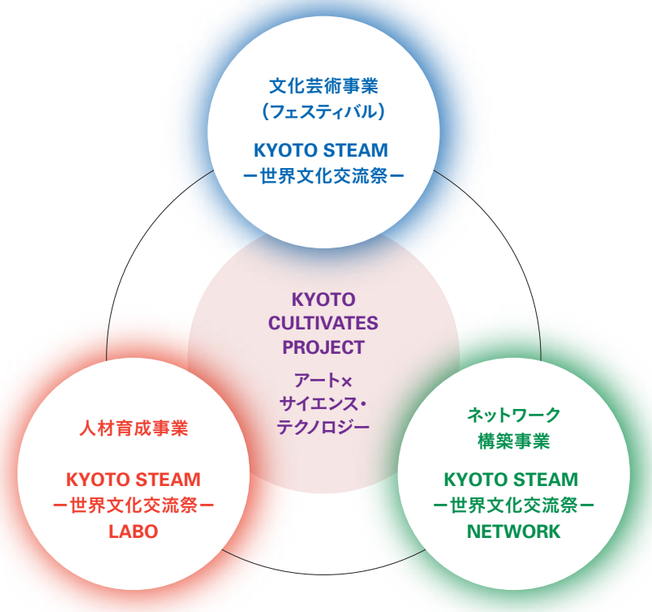
2 KYOTO STEAMの事業

KYOTO STEAMは、「フェスティバル」・「LABO」・「NETWORK」の3つの事業の柱で構成し、当初から5年間の計画期間を文化庁に約束いただき、京都市が先導的な役割を果たしつつ、芸・産学公がこれまでにない形で連携することにより文化醸成の仕組みを革新することから始まった。

KYOTO CULTIVATES PROJECT 事業構成

1200年を超える歴史と伝統によって培われ、継承されてきた文化・芸術における「知」と「感性」の蓄積を湛える京都。京都が受け継いできた膨大な文化資源を背景に「KYOTO CULUTIVATE PROJECT」の理念を体現し、文化芸術の新たな可能性と価値を世界に問う新しい形態の国際的な文化・芸術の祭典「KYOTOSTEAM-世界文化交流祭-」を核として、「人材育成（LABO）」「ネットワーク構築（NETWORK）」を合わせた三位一体の事業を展開。国際的な交流・相互理解・共創の下で新たな活力や社会変革を生み出していくことを通じて、国内外の人々が京都に新たに関心を持ち、関わりを持ち続けたいと思う動機の源泉となり、持続的な日本のブランド醸成の姿勢・仕組みを表象することにも寄与。

KYOTO STEAM
－世界文化交流祭－



文化芸術事業（フェスティバル）
KYOTO STEAM －世界文化交流祭－

KYOTO CULTIVATE～未来に向けて耕し、育み、磨くこと、未来に希望が持てる社会を京都・日本から構想し、発信すること、その象徴として、将来にわたり国際的に認知される「フェスティバル」を開催。

ネットワーク構築事業
KYOTO STEAM －世界文化交流祭－ NETWORK

KYOTO CULTIVATESの土壌を肥やす、文化と暮らし・経済・都市等との関わりを広く捉えた、多分野の連携・共創、社会変革を生み出す場（「NETWORK」）を運営。

人材育成事業
KYOTO STEAM －世界文化交流祭－ LABO

LABO KYOTO CULTIVATESを体現・牽引する、芸・産・学連携によるSTEAMのマネジメント人材、創造人材の育成機能（「LABO」）の形成に取り組む。

※「LABO」「NETWORK」は、「フェスティバル」を通じて広く発信されるとともに、「フェスティバル」の持続的な運営のための基礎となる。

2-1 フェスティバル

「フェスティバル」は、将来的に「世界におけるプレゼンスを発揮する国際コンペティション」を核としたフェスティバルを造成することを目指して、アート×サイエンス・テクノロジーをテーマとした芸・産学公連携による先進的なプログラムにより構成し、KYOTO STEAMの取組を象徴的に表現し、発信する位置づけで展開された。主要なプログラムにおいて、サイエンティストとアーティスト、大学や研究機関のほか伝統から先端までのものづくり企業と現代美術家など、これまでに交わることのなかった人たちのコラボレーションが実現し、数々の実験を行い、多彩な事業が繰り広げられた。
フェスティバルにおける「KYOTO STEAM 2022　国際アート・コンペティション」は、プロローグなど数年にわたる段階的プログラムから、実行委員会事務局所属のアートコーディネーターがマッチングを総合的にコーディネートし、「これまでにない新しい何か」を互いに模索し、すり合わせ、共創して表現するプロセスそのものに価値を置いたプロジェクトメイキングの取組であった。特に、アートコーディネーターの存在により、マッチングの具体成功事例が積み上げることができたことが大きな財産となった。企業とアーティストの間に立って、双方がモチベーションを持ちつつ参加出来るような体制を引っ張っていくアートコーディネーターの働きがフェスティバルの根幹を成した。
一方で、将来的に「世界におけるプレゼンスを発揮する国際コンペティション」へのあゆみとしては、まだまだ未成熟な状態で終局した。数年でKYOTO STEAMにおける芸・産・学がコラボレーション作品を何作品か実現させ、制作された作品をキュレーションし、展覧会として実施する、そのような事例を増やし、京都市外、海外からの参加も増えてきたところでコンペティション化する展開シナリオを描いていた。この5年間でコラボレーション作品を実現し、展覧会として実施するところまでは到達したものの、作家や審査委員とのネットワーク、コンペティションの継続性・実績も無い状態からコンペティションを実施することは5年程度での実現は困難であった。（新型コロナウィルス感染症拡大により、当初描いていた取組が予定通り行えなくなったことも大きく影響した）
また、コンペティション以外のフェスティバルを構成するプログラムについて、毎年様々なトライアルを行う形で進められたが、フェスティバルとして「アート×サイエンス・テクノロジー」以上のトータルコンセプトを明確に据えることができず、構成個別プログラムを十分に磨き上げることができなかったり、単発の作品制作にとどまってしまったりといった課題も顕在化した。ゆえに、市民にとっても分かりづらい、なかなか浸透しづらいフェスティバルとなってしまった点が反省点であろう。

プログラム参加者（アーティスト・STEM関係者・支援者等）主なコメント

今回の企画に参画したことにより、アーティストとコラボをする中で、新しい観点を生み出すインスピレーションを得た。これにより、当社の主たる事業の新たなる潜在的可能性を見出すことができた。

京都という土地から得ている当社のアイデンティティに余りある気づきがあった。アーティストへ作品の素材を説明・提供するにあたり、自社の技術について再度考察ができた。

作品制作後にも交流をするというのが大事で、作品を作って終わりではなく、創る過程から絞り出されたテーマそのものが携わった者の新たな気付きとなり、創った作品に留まらない創造性の源泉を培うこととなっている。成果は作品展示で終わりになりがちだが、そこで終わらないようにコーディネートされていた点が企業・アーティスト双方から評価されている。

効果的なマッチングに関して、違う立場の人間同士の交流であっても、対話が表面をなぞるだけの差しさわりない内容であれば何も起きない。分野外の人との対話である以上、多少の疑問が生じるが、それを発することが重要。そのためには、心理的安心を与えられる環境づくりが必要になる。KYOTO STEAMには、そのプロセスが組み込まれていた。

テクノロジーをアートと組み合わせて発信する場合、その技術にウソがあってはいけない。今後、同様の取組を行う場合にも、技術の部分の監修が非常に重要であることを研究者・技術者、アーティスト双方が強く認識する必要があり、そのプロセスを共有することができた。

展示作品について、制作当事者たちの新たな気付き・新たな表現の模索などは行われたが、鑑賞者にどれだけそれが伝わっているかが不明であった。

コンペティションに向けて、まずはプロトタイプを生み出すことに注力する必要があった。その反面、協力企業の拡がりも結果として限定的になってしまい、できればもっとより多くの企業の関与を促したかった、結果としてあまり多くの企業に関わっていただけなかったことが残念だった。

アーティストと企業や研究機関のコラボレーションがどこまで達成されたのか、外からだと分かりにくいだろう。アーカイブ化されたコンテンツなどを上手に活用して、引き続きKYOTO STEAMの取組を発信し続けることが望まれる。

アーティストのアサインについて、ビッグネームばかり出しても仕方ないが、様々な方面から評価されるようなアーティストがおらず、求心力に欠けた面があったのではないか。特に計画的に求心力を高めていく段階では、アーティストのアサインにバランスが必要になる。

京都にいるアーティストがあまり関わっていないという印象、候補アーティストの決め方について不透明感がある印象を持たれていたかもしれない。参加の受け皿をよりオープンに発信していく方法が望まれる。アーティストの属性についても、例えば京都と関わりが深い着物や伝統芸能、壁絵、建築関係のアーティストにも幅を広げたらより面白かったのでは。

2-2 LABO

「LABO」は、“KYOTO STEAM人材”の育成を目的に、公益財団法人京都高度技術研究所（ASTEM）とともに、京都市内の芸術系大学を拠点とし、学生・研究者と企業・産業支援機関等が共同し、フェスティバルの出展作品になりうるプロトタイプを生み出すことも見据えながらチャレンジを続けてきた。
前述のフェスティバルに位置付けられたGIGは、LABOの発表の場である。大学・アーティスト・企業等のコラボにより表現をさせた成果（作品）について、人から評価を受けることで、芸術のレベルが磨かれることに繋がる。また、芸術作品を作るのではなく、その思考回路を一般市民に伝えるという場でもあり、関係者のそのようなスタンスを育む場としても貴重な経験の場となっていた。

そして何よりも価値があるのは、アーティストとエンジニアがそれぞれの日常における（＝それぞれの立場によって固定化された）目的・思考・発想などの大きな差異に気づき、それと向き合うことができたことである。共創による意想外の発想が生まれる可能性をお互いに強く感じ、模索し、作品として表現するだけでなく、一般化・体系化をも試みてきた。
確かな成果を生み出してきた一方で、関係者のスタンスのベクトルを上記のように仕向けることに多くの苦労があった。アーティストのスタンス、参加大学のスタンス、企業のスタンスを一つの大きな方向に織り成していく難しさに改めて直面した。また、芸術大学の参画は得られたが、5年程度の取組では、多くの大学が立地している京都のポテンシャルを最大限生かしきるところまで広がりは至らなかった。同様に、STEMの団体の参画も、京都の科学研究・技術開発の集積の厚みに対して、関与したプレーヤーが限定的だったことも今後の取組課題と言えよう。

2-3 NETWORK

「NETWORK」は、フェスティバルやLABOの取組をKYOTO STEAMの概念を広義で捉え、京都が培ってきた文化や産業を基盤としつつ、STEAM各分野の人材が一同に会することで、未来に向けて新たな文化・産業を創発しようという意気込みで実験的に取り組まれた。「1000年先まで続く『文化で未来を作る』」をコンセプトに、様々な分野・業界の専門家によって構成される「Kyoto Cultivates Team」を結成し、ディスカッションが重ねられた。

Kyoto Cultivates Teamの当初はゴールイメージがはっきりしておらず、ワークフレームを検討することに時間を要した。参加メンバーから、何を成し遂げるのかが分からず場当たり的な参加となり戸惑っていたという意見も寄せられたが、戸惑われない（何を成し遂げるのかが分からないことそのものを受け入れ、創発する）ワークフレームの再提示・再共通認識化が行われ、令和3年度には今後事業化が期待できる3つのプロジェクトが発足するに至った。
Kyoto Cultivates Teamから生まれた３つのプロジェクトについては、今後も京都の産業・文化を巻き込んで走っていくと思われ、KYOTO STEAM発の1つの成果であることを合わせてしっかり伝えていってもらうことが望まれる。

プログラム参加者（アーティスト・STEM関係者・支援者等）主なコメント

企業における事業企画の立案は、どうしても今できる技術目線でとらえがちで、演繹的な考え方に近いが、必ずしも顧客ニーズに刺さる技術開発ができるわけではないと思う。一方、KYOTO STEAMで気づきを得たのは「あるべき姿、自然な姿」を捉えに行く姿勢で、様々な角度から対象を捉えていく過程は帰納的なプロセスに思える。いま日本企業に必要な、そして見失いがちな要素であると思い日々の技術開発への気づきとなった。

技術をアートの見方で再構築するような表面的な取り組みではなく、私たちが作り出す技術は人々にどのような価値を提供するのか、機能とは異なる側面で考えるきっかけを頂いた。

具体的な変化・影響がすぐに出てくるとは考えていないが、今後の研究開発に向けて、技術的な拡がりが得られたと考えている。日常の業務とは異なる課題や進め方のプロジェクトは貴重な経験だった。

今回のLABOの取組を通じて、参加企業のモチベーションアップや創造力の向上に繋がったことを参加企業から広く発信いただけることが重要である。それがKYOTO STEAMの価値を認めてもらったということになり、他の企業が追随する機運が醸成される。

最初に双方がかみ合わない限り良い作品が生まれないのが企業とアーティストのコラボレーション。コーディネーションが最も重要であるといっても過言ではない。コーディネーターの資質・感性・判断によって成立している部分がある。今回のKYOTO STEAMのコーディネーションは非常に質が高かった。

今回の取組の財産であるLABOの仕組みを持続的に運営し、さらに広げていくためには、特定のコーディネーターに依存しない仕組みを作ることが重要で、質の高いコーディネートの手法などを一般化することが課題となる。

KYOTO STEAMの取り組みは、参加してみないと、その良さが伝わりにくく、他者に説明が難しいと感じている。そのため、この取り組みをどのように可視化して、また伝えていけるようにするのかが課題であり、目指すべきところなのではないかと思う。

現在のイベント的な方法は、期間の制約など参加者の負担が大きい。また、毎年イベントを繰り返すためフィールド側の負担も大きくなる。現在のような形を持続的に続けていくことは厳しいのではないか。無理のない自発的な取組への移行が重要になる。

プログラムメンバー（STEAM関係者・運営関係者・支援者）コメント

事業創発部会（11ページ参照）の目的や、検討の方向性について不明確で戸惑いがあったが、創発できる場を提供することが事業創発部会の目的だとすれば、それは成功だったと思う。

狭い京都の街では創造的な活動をしていると大抵は同じ人たちと繋がることが多いが、結果そうなるにせよ、違うアプローチ・きっかけで集まるとまた違った具現化策が生まれる。特にKYOTO STEAMは多種多様な人たちが集まっているので、新しいものが生まれる可能性を感じる。

何か目に見える形（できればシンボリックな規模）での表現が実現できるといいと思う。アイデアや構想のまま終わってしまうと消化不良的な感覚も感じてしまう。

KYOTO CULTIVATES PROJECT 具体的な取組と目標

文化芸術事業（フェスティバル）
KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー

取組

アーティスト×企業・大学のアートコンペティション（将来的な国際コンペティション）、アート×サイエンスＧＩＧのほか、KYOTOSTEAMの理念に沿ったパフォーミングアーツ、ワークショップ、ミーティング、フードマーケットなど

目標

- 京都にあるアート×サイエンスのポテンシャルを国内外に示し、市民に京都の新たな資源を理解してもらい、クリエイティブな人材が京都に集まる契機となる
- 人材育成事業（LABO）やネットワーク構築事業（NETWORK）から生まれた成果発表の場とするとともに、LABOやNETWORKの新しいユニットの形成に寄与

岡崎地域が会場

人材育成事業
KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー
LABO

取組

芸・産・学が協同したワークショップ、大学等を拠点にした作品の制作、アート×サイエンスGIG等など

目標

- 芸・産・学連携のマネジメント人材、創造人材の育成・輩出（拠点・プロジェクトの拡がり）
- 展示・イベントを通じた市民や国内外からの観光客等の理解・関心の醸成

ネットワーク構築事業
KYOTO STEAM ー世界文化交流祭ー
NETWORK

取組

KyotoCultivatesTeamの運営、社会実験の展開、ワークショップ・ミーティングなど

目標

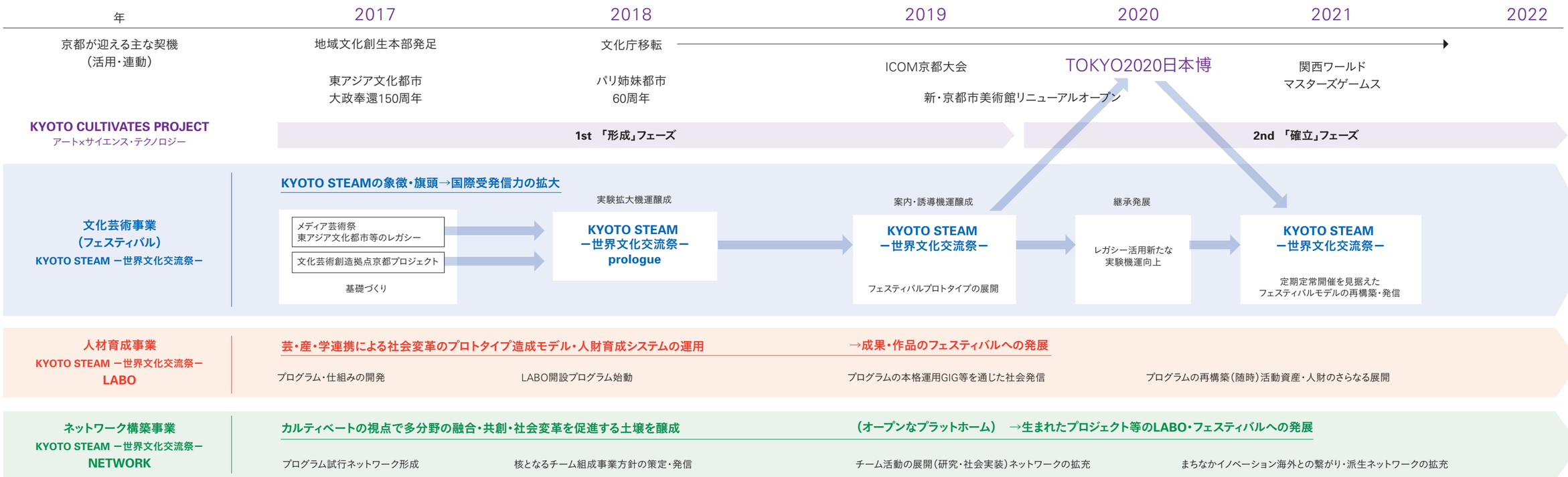
- 新たな発想・アイデアの創出、京都文化の資産活用の具現化、STEAMの社会実装、新産業創出など
- KyotoCultivatesTeamの拡がり、ハブ・オープンなプラットホームとしての展開

助成を得た文化庁補助事業

・文化芸術創造活用プラットフォーム形成事業／先進的文化芸術創造活用拠点形成事業（平成29年～令和３年度）
・日本博を契機とする文化資源コンテンツ創造事業／文化資源活用推進事業（令和元年～令和3年度）
・Arts for the future!（令和3年度）

KYOTO CULTIVATES PROJECT 事業展開ストーリー

向こう5年間で迎える様々な契機を活かし・連動させ、3つの事業の段階的な成長・拡がりを図ってきた。



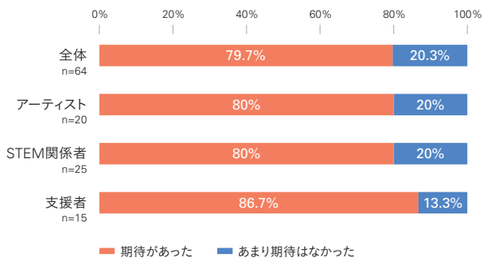
2-4 参加メンバーのKYOTO STEAMへの参画実感

KYOTO STEAMに参加した回答者のうち約80%が、KYOTO STEAM に何かしらの期待を持っており、相対的に高い期待感のものとで実施された事業であった。一方で、回答者の約20%にとっては、どこか掴みどころがない、どのような成果が見込まれるか分かりにくい、あまり期待はない事業として捉えられていた。

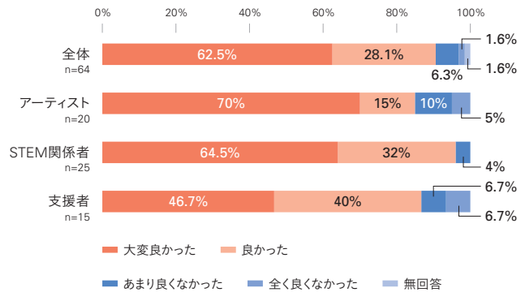
※アーティスト、STEM関係者、事業支援者へのアンケート調査を実施。アンケート実施概要については末尾参照。

実際に参加した実感として、全体として回答者の約90%が良かったと感じている。特に、STEM関係者の満足度が高い状況となっている一方で、アーティスト、支援者の約15%はネガティブな感想を持たれている。

参画前のKYOTO STEAMへの期待

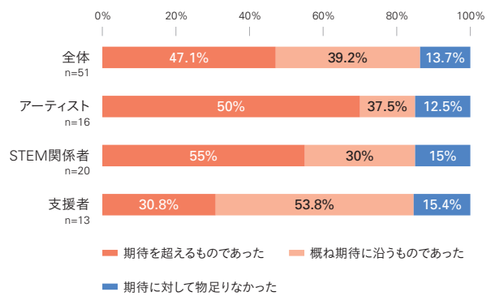


実際に参画した感想

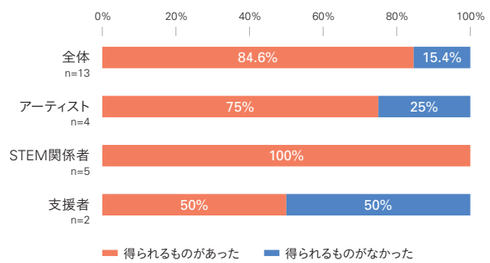


当初「期待があった」アーティスト・STEM関係者の回答者のうち約50%が「期待を超えるものであった」と感じている。一方で、支援者の「期待を超えるものであった」回答者は30%にとどまっている。
また、当初「あまり期待はなかった」アーティスト・STEM関係者の回答者の打ち約50%が「期待を超えるものであった」と感じている。一方で、支援者の「期待を超えるものであった」回答者は30%にとどまっている。

「期待があった」と回答した方の参画した感想



「あまり期待はなかった」
と回答した方の参画した感想



2-5 事業全体の総括

何かしらの可能性を感じ、その可能性を模索し続けた5年間

参加者の多くから、「普段会うことがない、まったく異なる分野の方々との出会い・議論そのものが非常に貴重な体験となった」「今まで感じたことのない『チカラ』を感じることができた」、「文化的で、新たなる主眼の形成に役立った」、「様々な角度から物事を考えることで、アート・技術への気づきが得られた」といった意見が多く寄せられた。複数年に渡って多領域分野の多士済々のキーマンが交わり共創し具現化する、これまでのフェスティバルの枠にとらわれない壮大な社会実験的な取組として、確かな成果を生み出してきたと言えよう。

具体的な成果実感としての目標設定

それぞれの事業の柱ごとに大きな目指す姿としての目標は設定されていたが、具体のアクション・アウトプットを導き出す上でのより思い切った明快な目標設定があれば、さらにインパクトのある取組になったのではという意見が多く寄せられた。例えば、魅力的なイベントを作り出したいとか、産業観光の在り様を産み出したいとか、もっと明確にすれば計画や実行の検討プロセスもより明確になったかもしれない。文化が産業に直結するところまで規模・厚みがあるのが京都であり、その辺りまで旗振りができれば事業モデルの一端が見えてきたかもしれないという意見もあった。（一例として、京都市の新たなツーリズムコンテンツを新たに生み出すことを一つの目標に据えるなど）

KYOTO STEAMとしてのプログラム群の関係性・未来の打ち出し方

個々個別にプログラムが検討・実施され、事業の柱ごとの取組の粒度は高まっていったが、個別プログラムに参加していた関係者も、KYOTO STEAM全体の取組までは理解できていなかったという指摘を多く受けた。
それぞれのプログラムが何かしら価値を持っていることは分かっても、KYOTO STEAM全体でどんなシナジーが生まれているのか、各プログラムを俯瞰しプログラムの羅列に見えないような工夫を凝らし、広く発信するところまでは至らなかった。KYOTO STEAMという器で様々なプロジェクトを実施することは良いが、プロジェクト同士がどう繋がって未来に向かっていくのか、という視点・関係性を構造化し、広く示していくことが求められた。

岡崎（KYOTO STEAMの主会場エリア）の場所性

ロームシアター京都、岡崎公園、京都市動物園、京都市京セラ美術館など、京都が誇る文化交流エリア・岡崎において、KYOTO STEAMを媒体として、「新しい岡崎のネットワークがつくられた」「京都市京セラ美術館やロームシアター京都と協働するプログラムが増えた」という意見が多く寄せられた。これまでは同じエリアにあっても交流は少なく、KYOTO STEAMを通じた新たな共創が芽生えた。
岡崎エリアの場所性を新たに高めることができた一方で、京都市域全体に効果を広げるまでには至らなかった。LABOの作品についても、特定の大学・特定の場所での展示にとどまり、様々な大学、公共施設、拠点施設等で展示・展開し、「面」を活かすような取組まで広げられれば、より高い影響力・効果が発揮できたであろう。

第三者認知度・関係者以外へのアプローチ

参加した人の多くは、KYOTO STEAMの意義・手ごたえを感じてもらえた状況であるが、「参加していない多くの市民・企業・学生などは分からないままである」、「第三者認知度が低い」、「アーティストやサイエンティストなど、専門家向けのみのイベントのように感じるところがあった」という意見が非常に多く寄せられ、KYOTO STEAMの最大の積み残し課題となった。合わせて、「市民等の第三者の認知度を高めるためには、より長い時間を要する」という意見も多く寄せられた。
情報発信のあり様についても、「フライヤーなどを見ていても、何が行われるのか一般人からするとわかりづらい面があった」「ポスター等のグラフィックデザインにもっと力を注いでほしい、先鋭性を感じなかった」、「事業そのもののビジュアルコミュニケーションの質をもう少し上げることで、美意識を伴った活動にできるのではないか」といった意見が寄せられた。
また、「文化交流」と言ったときに、「何を文化として指すのか」、「京都には自分たちが文化だと感じている人が沢山いて、その人達を呼び込めていない」といった問題提起もあった。これは京都の深遠なる文化の存在に常に伴う、向き合い続けなければならない課題である。

3 KYOTO STEAMの組織運営形態

3-1 京都市主導の実行委員会形式

KYOTO STEAMは、京都市が主体となって設立した任意団体の実行委員会形式で運営が行われた。京都市が文化庁補助金の受取団体であり、京都市自身も資金拠出をおこない、協賛や寄付の下で一定の独立性を確保して運営するため、実行委員会形式が採用された。

実行委員会「評議会」をヘッドに、「理事会」、「部会」を主な組織構成として組成された。そこに、KYOTO STEAMの事業に様々な知見を提供いただくアドバイザリーボード（顧問・アドバイザー）や個別プログラムに関連する関係機関・団体・企業・大学等の協力・連携団体等がサポートする構成となっている。事業の企画・運営は主に「企画制作部会（フェスティバル、LABOの事業を担当）」と「事業創発部会（NETWORKの事業を担当）」において行われた。

KYOTO STEAM発足からの5年間はゼロから1を作っていく過程であり、形のないものに既存の機関・団体が責任を負うことは困難で、京都市が事業の発起者であり事業責任主体として取組を牽引することが不可避であった。そして、京都市は、他都市の通例のフェスティバルに見られるような、代理店や外部人材に企画・運営を丸投げすることも採らなかった。

行政がこのような事業の直接的な主体として関わることの是非・賛否・議論があるところであるが、参画団体・メンバーからも「京都市が責任主体として旗振りを直接行ってくれたから事業に参画した」という声が非常に多く、少なくとも発足からの5年間のKYOTO STEAMの運営形態としては、京都市が主導する実行委員会形式が最善であったと思われる。京都市職員がKYOTO STEAMを手作りしてきたことで、京都市の文化行政にネットワークやノウハウといった資産が生まれたことも大きな効果であり、だからこそこの資産を、京都市の文化行政をはじめとする今後の多様な政策分野で広く生かされることを願う。

KYOTO STEAMの推進体制として、公的資金補助に大きく依存しない自立的な事業運営モデルの確立も志向していたが、5年間では事業の形を模索・具現化していくことで手いっぱいで、次の自立的・持続的な組織運営形態を展望し、機能等の移行を図ることが叶わなかった。

KYOTO CULTIVATES PROJECT 推進体制

2018年に実行委員会を設置。

実行委員会評議会

本プロジェクトの運営責任を有する組織の長などにより構成する方針決定・運営責任機関。本プロジェクトの運営、中心的な予算の確保等について、それぞれの役割と責任を有する。

京都市長／京都市立芸術大学学長／京都市京セラ美術館館長／（公財）京都市音楽芸術文化振興財団理事長

実行委員会理事会

プロデューサー及び本プロジェクトの推進に参画する主要な組織・部署の責任者等で構成する機関。個別プログラム等を実施する際のクレジット（主催）となり、本プロジェクトの推進に関してそれぞれの立場から資源・ネットワーク等の提供を行う。評議会の決定をうけ、事業の具体化、執行責任を負う。

日本放送協会京都放送局長／京都市立芸術大学副理事長／（公財）京都市芸術文化協会専務理事／京都商工会議所産業振興部長／（株）京都新聞社編集局文化部長・論説委員／（一社）京都経済同友会理事事務局長／（公財）京都市音楽芸術文化振興財団専務理事／（公財）京都高度技術研究所専務理事・京都市産業観光局理事／公認会計士／京都市文化市民局文化芸術都市推進室長／京都市文化市民局文化芸術都市推進室文化交流推進担当部長

協力・連携団体等

本プロジェクトの実行に際して、協力・連携を図る国内外の団体・芸術家・大学・企業等

アドバイザリボード

求められる知見・ネットワーク等について、必要に応じて知見・助言・サポート等をいただいたり、本プロジェクトを広く発信いただいたりする国内外の学識者・有識者等。アドバイザリーボードは、評議会に対して助言等を行う「顧問」と、理事会に対して助言等を行う「アドバイザー」の2種類を設ける。

【顧問】
奥野卓司（京都市動物園学術顧問）／高橋信也（京都市美術館リニューアル準備室ゼネラルマネージャー）／建畠晢（京都芸術センター館長・多摩美術大学学長）／山極壽一（京都大学総長）

【アドバイザー】
飯山将晃（京都大学学術情報メディアセンター准教授）／岩本生（弁護士法人ナレッジウィンク法律事務所弁護士）／奥田充一（株式会社memesスクエア代表取締役・プロデューサー）／岸律子（ケイ・アソシエイツ代表取締役）／清水幸代（文化芸術振興・創造環境デザインアートコーディネーター）／中谷日出（京都大学大学院特任教授）

部　会

企画制作部会
（主にフェスティバル、LABOの企画・運営）

京都市京セラ美術館、ロームシアター京都、京都芸術センター、京都市動物園、京都岡崎蔦屋書店統括ディレクター及び本プロジェクトの主要な個別プログラムの責任者（チーフディレクター）等で構成する実働・連絡調整機関。

事業創発部会
（主にNETWORKの企画・運営）

瓜生山学園京都芸術大学、（公財）京都高度技術研究所、電通京都支社等の理念を共有する企業等によって構成する実働・連絡調整機関。

事務局

評議会・理事会・企画制作部会の運営、実務的な予算管理・プロジェクト管理等

3-2 事務局の企画力・実行力・熱

KYOTO STEAMの実行委員会事務局は、京都市のなかでも芸術分野におけるかなりの経験・知見・ネットワークを有し、京都文化・岡崎文化ゾーン・文化芸術振興に対する並々ならぬ想い・熱意を持ち、共創的なコミュニケーション力を有する京都市職員が中心メンバーとなり、事務局の企画力・実行力・熱（新たな関係者を巻き込むにあたって重要な要素）が維持されていた。
そこに、外部協賛等獲得を担当する京都市職員（もとから協賛営業などを行っていたわけではない）、事業推進上欠かせない事務管理を確実に滞りなくサポートする京都市職員、事業のブランディング・広報を担当する京都市職員が加わり、事務局採用のアートコーディネーターといった陣容となっていった。なお、上記の充実した陣容はKYOTO STEAMの活動の充実とともに段階的に拡充された最終年度の形であり、設立当初の事務局の陣容は極めて乏しいところから取組は始まっている。

3-3 フェスティバルプロデューサー登用のジレンマ

フェスティバル等には、事業のコンセプトを決め、事業を総合的にプロデュースするプロデューサーが不可欠であるが、KYOTO STEAMにおけるプロデューサーの登用はなかなか難しい状況に陥った。
ゼロから1を形づくる過程において、哲学的な概念である基本理念と事業の柱・方針を定めた基本計画を基に、何をどう取り組むか、取組そのものを生み出していく必要があり、具体のイメージが誰も見えていない状況でプロデュースすること自体、至難の業であった。外部のプロデューサー候補者複数人にフェスティバルプロデューサーの打診をするものの、受諾・定着することはなかった。加えて、人材育成とネットワーク構築と三位一体のフェスティバルで、人材育成をメインに据えた事業を志向していたことや、事務局を主導する京都市が信念・責任をもって安直な答えを選択しない、妥協をしない、焦って取り急ぎ形にすることを良しとしなかったことも外部プロデューサーが受諾・定着しなかった一因として挙げられる。（ただし、これが今日の骨太なKYOTO STEAMの意義・価値、姿を浮かび上がらせていくことになっていく）
最終的に、各分野の学識者・有識者・実務者のサポートの下、京都市職員が総合プロデューサーのポジションを担うこととなった。京都市において生活文化分野の政策の中枢を担い、京都の文化芸術への造詣が深く、京都のまち・文化芸術と長きにわたり繋がり、様々な関連団体・キーマンとのネットワークを広く深く有する元京都市職員が据わることで、KYOTO STEAM全体のコンセプトと、個別プログラムの目利き・品質の担保が働きはじめた。

3-4 事業期間を通じた横断的なKYOTO STEAMの解釈・意味づけと循環

初期段階のフォーラムなどでSTEAMとは何か、KYOTO STEAMとは何か、という議論は行われていたものの、事業期間全体を通して、KYOTO STEAMを俯瞰して意味づけをおこない、それを各プログラムに都度フィードバックできる体制が不足していた。全体の意味付けと、個別プログラムのアクションの循環機能を体制として組み込むことで、KYOTO STEAM全体としてさらに深い取組が展開できたかもしれない。（例えば、理事会やアドバイザリーボードがこれらの役割を担い、醸成するなど）

4 KYOTO STEAMの資金調達

4-1 文化庁の5年間の複数年度補助「先進的文化芸術創造活動拠点形成事業」

KYOTO STEAMは、そもそも、一定規模の補助が複数年度（5年間）に渡って約束された「先進的文化芸術創造活用拠点形成事業」として採択され、本事業があったからこそ生まれたものである。ありがちな単年度ごと・一過的な事業ではなく、複数年度で本腰を据えて「育てる」事業に取り組むことができること、様々な事業にチャレンジできること、さまざまな関係者・協力者を巻き込む上で安心感・信頼感を得られることができ、非常に効果的であった。
おそらく多くの自治体がKYOTO STEAMと同様の規模感・期間での事業を展開しきれるものではないが、複数年で文化芸術を核とした地域社会の革新を推進する取組は、今後のわが国においてさらに重要性が高まってくると思われる。そのため、例えばより選択と集中を図った同様の補助制度、または、例えば3年の期間など、よりコンパクトにした補助制度など、国の役割が発揮された制度設計を文化庁にはぜひ引き続き検討いただきたい。文化芸術は、都市地域の社会基盤として様々な政策分野に横断的に寄与しうるものであり、文化芸術を核とした地域社会の革新を促すという観点から、文化庁がハブになり、複数の所管省庁で組む制度も強く望まれる。（文化庁×経済産業省、文化庁×観光庁、文化庁×厚生労働省、文化庁×農林水産省など）

4-2 資金調達の努力

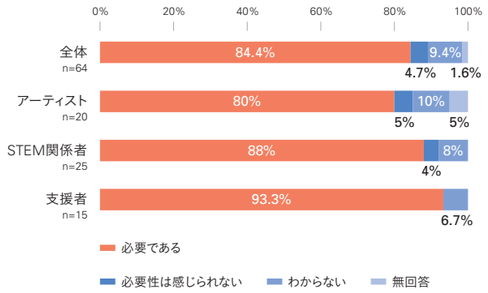
「先進的文化芸術創造活用拠点形成事業」として採択されることで、京都市としての自主財源も確保されることになった。国・全国の自治体共に、文化芸術分野の予算の少なさが指摘され、自治体においてまとまった予算が確保されることが困難な状況の下、国が先導することにより、自治体が複数年に渡ってまとまった規模の予算を確保できる一例となった。
また、KYOTO STEAMは、事務局（京都市職員）の常日頃の営業活動の下、多くの寄付・協賛金をいただき、現物協賛（広告や出版等）もいただくことで、今日のプログラムの持続性とラインナップを実現している。そもそも先立つものがなければプログラム自体が生まれることもなく、KYOTO STEAMの事業の背景にはとても地道で粘り強い営業努力があった。

5 KYOTO STEAMのレガシー

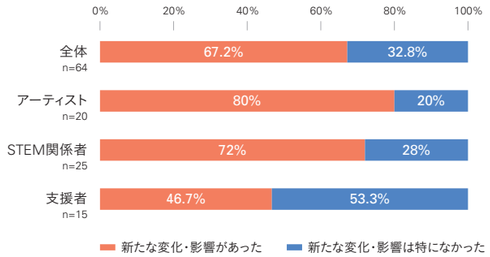
5-1 KYOTO STEAMという言葉・概念、価値

「KYOTO STEAM」という新しい言葉・概念が生まれ、京都市の文化芸術政策ならびに、芸・産・学の関係者をはじめとする人々のなかにインプットされたことそのものが、京都の都市経営における新たな資産と言えよう。また、KYOTO STEAMに直接的・間接的に関わった多様な人々が、文化芸術を核とした他分野の融合・共創による新たな思想・こと・ものを生み出す・感じることを体験したことで得た気づき・新たな感覚なども、KYOTO STEAMの大きな資産である。KYOTO STEAMという器が無くなっても、人との繋がりは引き継いでいけば繋がっていける。異文化の人たちとの出会いは刺激的であり新しいものが生まれる原動力となる。そのような形を構築した功績は非常に大きい。

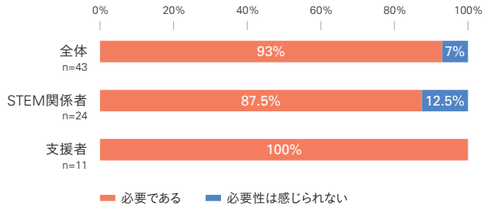
KYOTO STEAMの存在意義について



KYOTO STEAMの参画による
本業へのインパクト



文化芸術と関わる必要性について



5-2 KYOTO STEAMの将来

令和3年度末をもって、文化庁の5年間の支援が終了し、KYOTO STEAMはひとつの区切りを迎えることとなる。壮大なチャレンジであったKYOTO STEAMの取組は未だ道半ばで、実行委員会は解散し、事業は終了となる。それでもこの5年間で培った資産が生かされる取組をいろいろな方面で派生展開させていくことがKYOTO STEAM関係者から求められている。令和3年度のコンペティションでは、前年度のコンペティションに比べ、アーティスト、企業ともに手を挙げる方が増えた。これは評価された確かな手ごたえであり、このまま続けることができればさらにイノベーションの環境は醸成されていくだろう。できればどうにかこの仕組みは継続したい。また、日本の価値・存在感が国際的に下がっていることに危機感をもっているSTEAM関係者が多く、コンペティションについては国際的な価値も高いため、文化庁が京都に移転する中で、国を挙げて実施・継続していって欲しいという意見もある。また、令和3年度のLABOで実施したプログラム・カリキュラムが、大学の寄付講座としてある程度まとめられそうな目途が立っている。

企業側からも、LABOで組み立てられたカリキュラムがセミナーなどで展開されるのであれば、継続して参加することを検討したいという意見がある。特に若い研究者等の教育・啓発プログラムとしての展開に関心が高い。NETWORKについては、先述のとおり、新たなプロジェクトとしての展開が期待される。まとまった予算規模で、これまでのKYOTO STEAMと同じような構成・形態での事業は継続されなくとも、日々の活動としてできるだけ費用をかけずに、レガシーを継承する環境が求められる。京都という場所柄、最先端の企業や歴史ある芸術があり、環境としては恵まれている。例えば、アート＆サイエンスカフェを設け、そこに企業と学生と芸術家が集まる。そのような場は、費用を押さえつつ、KYOTO STEAMで培われたネットワークやノウハウをさらに生かし、広げていく、恒常的な仕組みとして機能するだろう。そして、KYOTO STEAMに様々な形で関わった一人ひとりの新たな「種」（問い、気づき、感覚、概念、経験、つながりなど）を、世界・日本・京都の未来を切り開く創造力の源として、次の展開に芽吹かせていくムーブメント起こしていくことが期待される。

プログラム参加者（アーティスト・STEM関係者・支援者等）主なコメント

企業とアーティストがコラボレーションをすると、メディア・アート的な作品が多くなりそうな印象があったが、そうでなかった事がKYOTO STEAMの独自性となっている。

非科学的なところに、科学の本質が潜んでいる。科学は芸術に対して情報を提供するだけでなく、科学を発展させる何かを芸術から掴み取れる気がする。その結果、どのような科学的発想が得られ、実際に何が成果として生まれたかを示すべき。その結果を持って、さらに科学と芸術の新たな関係性が生まれると思う。互いに発展し得る関係性の構築が重要かと思う。

STEAMという性質上、理科や国語、社会など多くの教科とも連携することができるのではと考える。美術科という単一の教科との連携も有意義だが、総合的な学習の時間など、学校全体の学びとの連携によって、生徒の創造的な発想や思考がより促されると考える。

世間で流行っている「最新技術を使ったアート表現」ではない、「人にとって芸術とは何か、科学とは何か」を問い続ける場であってほしい。そのような「問い」を投げかける作品やワークショップの継続展開を期待する。

KYOTO STEAMのワークショップで素敵だと思うのが、アーティストもエンジニアも互いの異なる考えに触れながら、目を輝かせながら楽しんでいた点。異なる考えに触れて楽しく議論を深める姿というのは教育にとって非常に重要な要素であり、大人たちがそれを実践している姿を見せることができれば、とても良いSTEAM教育活動に繋がる。

市民の「思考する場所」「表現する場所」「コミュニケーションする場所」としての、これまでの枠にとらわれない京都のスパイスが効いた「場所」の創造を望む。

アート×サイエンス・テクノロジーを体現するアーティストと企業・団体のコラボレーションを社会に示せる場と機会をこれからもプロデュースし続けることが重要。

これまではワークショップや作品展示という形で成果を示しているが、一つひとつの活動を深掘りし、その活動の中での思考の旅や気づきのプロセスをドキュメントで継承していくことも必要かもしれない。

自分の本業（＝研究）に関しては「必要である」とも「必要性は感じられない」ともどちらともいえないというのが正直なところだが、文化芸術と関わる必要性がある、または関わりたいと思うときに、関われる環境があることが大事だと考えている。

研究者として、アーティストとの共創の取組の魅力・重要性を感じているが、科研費から支出することができないため、KYOTO STEAMのような機会は非常に貴重である。

KYOTO STEAMの可能性はとても大きい。市政とアーティストをつなぐ役割、また市のための様々なプロジェクトと市政をつなぐかけがえのないブリッジとなった。そのKYOTO STEAMにとって最も重要な課題は、まず何よりも予算の確保である。

長期的な取組にするには、プロジェクトと参加者やフィールドをマッチングする仕組み、資金的なサポートなどが望まれる。また、企業から積極的に参加してもらうためには、製品開発への直結や人材育成など、より明確なメリットを示すことも必要になる。

永続的な運営及び新しい支援のカタチを開発すること。国や自治体だけの支援ではなく、地域・市民などステークスホルダーを巻き込んだKYOTO STEAMにしかできない醸成の取組を期待する。

まとめ

文化芸術を核とした都市の創造基盤の形成と継承のすすめ

KYOTO STEAMは、悠久の時間において京都が培ってきた今日の豊かな土壌があってこその取組であるが、この取組から浮かび上がってくる芸・産学公連携による都市の創造力を高めるアプローチや方法は、おそらく他の都市においても応用可能なものであろう。
KYOTO STEAMでは、単に先進的・特徴的な技術や素材などを使用してアーティストが作品を作り上げるといった表面的なプロセスは採られない。KYOTO STEAMのコラボレーションにおいては、アーティストと技術者・専門家など関係者すべてが、先進的・特徴的な技術や素材などの背景にある「歴史・差異・思想」といった概念レベルですり合わせ、気づき合うことに多くの時間をかけていった。このプロセスにおいて、アーティストと技術者・専門家それぞれが新たな問いを立て、自らの思考・論理・感覚・アプローチから一時離れ、又は放棄し、そして再構築を試みるといった、答えのない解に向き合う行為そのものから「新しい何か」が滲み出てきている。そしてそれが正しいか間違いかを問題とはしない。成果・効果が常に付きまとう現代社会において、成果・効果の評価軸を捉え直すことの意味・価値を体現する取組であった。
ビジネスの世界において、「デザイン思考」から「アート思考」までフォーカスが移ってきているが、もしかしたらKYOTO STEAMとは、「アート思考」とその先の可能性を模索する取組だったかもしれない。アーティストとのコラボレーションを通して、アート思考が産業側に伝わる。ユーザーがどんなことを考えているのかを想像し、サービスに共感を生むための俯瞰する力が養われる。そこに価値を見出す企業が増えれば、ユーザー寄りのサービスが増える。現代の多様化する顧客ニーズに合致していくためには、必要な視点である。なお、デザイン思考とアート思考の違いの一つに、時間軸の存在が挙げられる。求められたものに正解・成果を出していくのがデザインであり、その結果、人々の利便性の向上や、美しいと感じることに繋がる。他方で、アートは、1人の思考だけではなく、この先の誰か、何かのために、という長いスパンでのものである。得たものが身に付いて、すぐ力になる、すぐ形になるようなものではない。この時間軸の違いを柔軟に軽やかに行き来できる感性を培うことも、創造性を高めていくための重要な要素となる。
現代社会における私たちの日常において、常識や通例といったものは、安定感や効率性を与えてくれる一方で、固定化・硬直化・画一化に陥りやすいものである。「新しい何か」を生み出すためには、その状態から脱却するしかないが、その仕組みとして文化芸術は重要な役割を担っている。アウトプットである作品やフェスティバルそのものもさることながら、KYOTO STEAMが辿ってきたプロセスを社会基盤としてビルトインする、そのことの価値や意義、期待値を改めて発信していく必要がある。全国各地において、「新しい何か」を生み出すプロセスが社会基盤として確立し、機能することによって、様々な分野（例えば、教育はもとより、産業、観光、福祉、生活など幅広く）において「新しい何か」を生み出し、「希望が持てる未来」へ歩み続けることで、日本の都市の創造性は今新たに高まっていくに違いない。

KYOTO STEAM関係者アンケート調査概要

■アンケート実施年度

令和3年度　　アンケート手法：Webによる

■アンケート回答者の内訳

属性	回答数（人）
プログラム参加者：アーティスト	20
プログラム参加者：STEM関係者（企業、技術者、研究者）	25
支援者・その他関係者（広報、サポートスタッフ等）	15
属性不明（匿名希望）	4
合計	64

■アンケート質問項目

問1　実際に参画した感想（満足度）

問2　参画前のKYOTO STEAMへの期待（参画のメリット）

問2-1　「期待があった」と回答した方の参画した感想（期待との比較）

問2-2　「あまり期待はなかった」と回答した方の参画した感想（期待との比較）

問3　KYOTO STEAMに参画したことによる日頃の事業・活動（本業）に対するインパクト（変化・影響等）

問4　日頃の事業・活動（本業）において、文化芸術（アート）と関わる・交わることの必要性（アーティスト除く）

問5　京都における創造的な活動を生み出す仕組みとしてのKYOTO STEAMの必要性（存在意義）

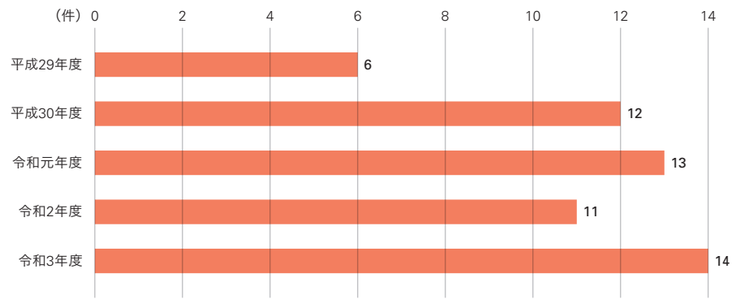
問6　回答者にとってKYOTO STEAMはどのようなものであったか

問7　今後のKYOTO STEAMの展望・可能性や目指すべき姿について

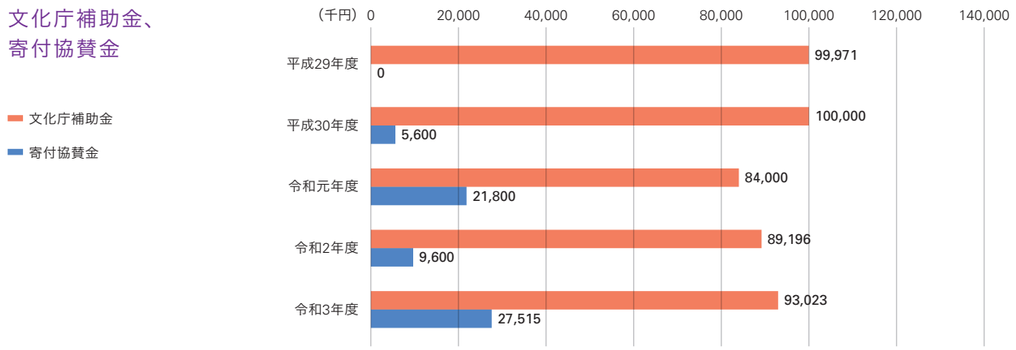
問8　今後のKYOTO STEAMの展望・可能性や目指すべき姿等を具現化するための課題について

数字で振り返るKYOTO STEAM

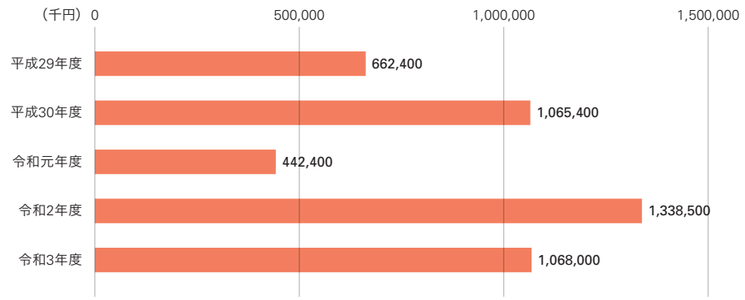
実施プロジェクト件数（共催等含む）



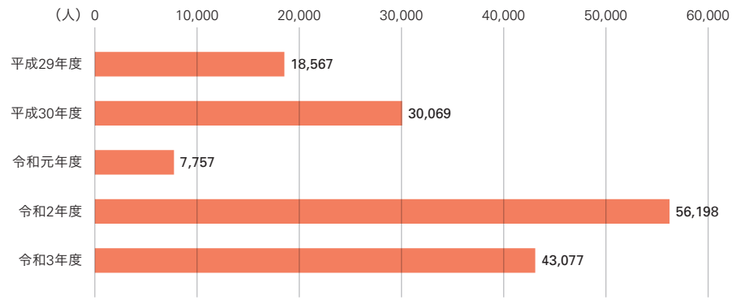
文化庁補助金、寄付協賛金



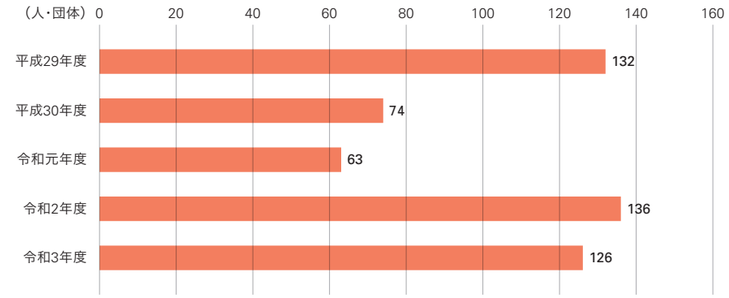
経済波及効果



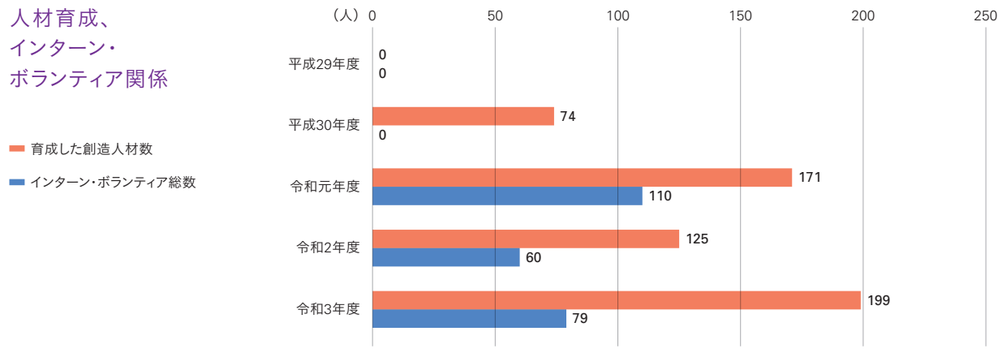
のべ来場者数



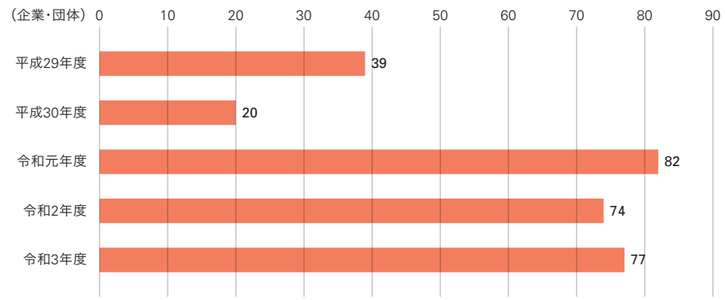
参画アーティスト等数（個人・団体）



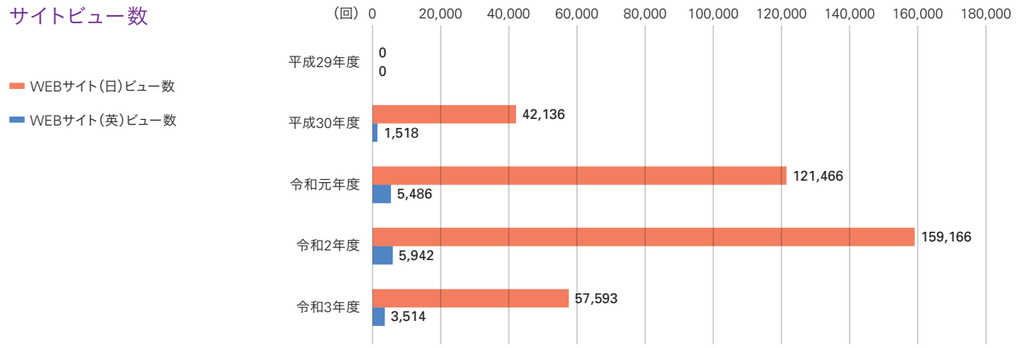
人材育成、インターン・ボランティア関係



参画企業・団体



サイトビュー数



「KYOTO STEAM–世界文化交流祭–」は、2017年年度から2021年度まで実施された複数のプロジェクトから構成されるフェスティバルです。それは、単なる一過性のイベントではなく、アート×サイエンス・テクノロジーを体現すべく集まった多彩な人材のコラボレーションの軌跡であり、予想外の魅力的な思考錯誤が詰まった事業でもありました。本報告書では、その中からいくつかのプロジェクトを取り上げ、創作や発表のプロセスを紐解きつつ、人的なネットワークがいかに構築されたのかを明らかにすることを試みています。失敗や成功も含めたプロセスの記録を次代に残します。

写真撮影者（記載のないものは事務局提供）

P6	麥生田兵吾
P7	〈左〉麥生田兵吾
	〈中・右〉高野友美（STEAM Dialogueからの抜粋）
P11	Taomas Svab
P14	〈左・中〉岡安いつ美、〈右〉人長果月
P15	〈右〉大島拓也
P18-P19	井上嘉和
P29	〈右〉前谷開
P32	Masaki Iwata+ Sou Fujimoto Architects
P38	〈下〉麥生田兵吾

編集・発行　KYOTO STEAM–世界文化交流祭–実行委員会事務局
2022年3月発行

デザイン　EIGHTY ONE Inc.
製作　株式会社実業広告社

各年度の事業報告やカタログのPDFデータや
動画は公式ホームページからご覧いただけます。

https://kyoto-steam.com/